GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.197
2007年02期
定价9.80元

超猛攻略

狂野历险
第五先驱
龙如2

赛尔达传说·黎明公主
合金装备 掌上行动
蓝龙

真·风神制作

DVD

DVD光盘内特别附送
蓝龙音乐集
BLUE DRAGON OST



80分钟高清晰影像满载！

电击收藏DVD第2弹！

光环3 高清晰实际游戏影象公开！

勇者斗恶龙9/最终幻想13
超热爆高清视频公开！
龙如2 精彩剧情超特映 第一回

失落的星球 正式版高清大展映！

蓝龙 百分百大示演/特典影像收录
赛尔达传说 黎明公主 特别点映
电击策划：Wii争夺战
热作体验：狂野历险 第五先驱
PS3超热新作操练：摩托风暴

热作报道

铁拳5 黑暗复苏(PS3)
最终幻想12幽灵之翼

美妙世界 / 黑暗角落



卷首特辑

日本游戏业核爆！
勇者斗恶龙回归任天堂！

本刊评论员深度分析
DQ9转阵的幕后故事

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

TOYS 酷玩意

2007年1月号Vol.1
圣诞上市
定价：9.80元

圣衣神话三巨头集结
永恒的英雄——雷锋

随刊附赠



07年精美台历
口袋妖怪鲁卡里奥纸模

观星者敢达\年底敢达上市情报汇集！
幽灵骑士全面飙驰！
三一二号机\飞跃巅峰\勇者王！
潜水员COPPERHEAD-18！
MG水陆两用MS大比拼！

死亡游戏李小龙12寸可动
RAH综述

特别策划



口袋妖怪十周年












卷首特辑

业界震荡波

PS3发售满月 阵营遭受重创

12月12日，PS3首发刚刚满月，也正值PSP两周岁的生日，SQUARE ENIX送上了一份大礼。不过这份礼物并没有交到久多良木健的手里，而是由岩田聪代为笑纳了。论及这份礼物的重量级，起先大家是绝对想象不到的，甚至玩家们一直认为这会是PS2上的绝唱，或者是PS3上可与《最终幻想13》齐名的大作——《勇者斗恶龙9》！而且是NDS版！

和田洋一没有搞错，他的选择非常坚定。在纪念《勇者斗恶龙》20周年的新作发表会上，他和岩田聪的握手证明了这一点。起先大家已经得到消息的两款勇者系列，分别为NDS版的《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》以及Wii上面的体感新作《DQ神剑 假面公主和镜之塔》。以上两款的推出不足为奇，然而正统续作《勇者斗恶龙9》居然也投靠了任天堂，这不得不让人感到惊讶。并且这款家用机的作品没有选择在Wii上一展拳脚，而是变为掌机的游戏，这就令人不但吃惊而且有点想不通了。后面我们就看看任天堂和史·艾的人都怎么说吧。

史·艾社长和田洋一与任天堂社长岩田聪，在勇者斗恶龙诞生20周年纪念新作发表会上接受了记者的采访，他们面对相机镜头时长时间的握手似乎也意味深长。记者首先访问了岩田聪，问他对于《勇者斗恶龙9》登陆到DS上有什么看法。岩田非常高兴地回答道："勇者斗恶龙系列在数年的离别之后，现在终于又回到了任天堂的主机上。而对于这款游戏能在掌机上发售，我更是感慨很深。掌机原来一直处在游戏业界的边缘，而从去年开始逐渐变成了主角，日本的游戏市场正在转变成掌机市场，这也促成了NDS版《勇者斗恶龙9》的发布，不管怎么说，正统作品能够回归，我感到非常高兴。"

接下来记者问道，现在任天堂是不是已经超过了PS阵营。岩田聪回答说："我们以前就表明了态度，任天堂并不是为了针对索尼，我们考虑的是让更多人能够享受到游戏乐趣。因此我为任天堂阵营能够拥有这样的佳作而自豪。最近大家都在拿我们的Wii和其他次世代主机做比较，其实我们并没有要竞争的意思，我们只是想用新的游戏形式让更多的人去享受游戏，DS和Wii都在朝着这个目标努力。"

史·艾社长和田洋一的话非常简短，他首先简述了《勇者斗恶龙9》在DS上发售的原因。他说："我们只是为了让更多的玩家能够体验到全新的DQ系列，所以这次才决定在DS上发售。"话虽短，可见DS在全球的骄人销量是最主要的原因。另外，他还说："这款最新的系列作品利用了NDS的无线通讯功能，大家可以联机作战，不过和Wii可能不会存在联动。另外从这款游戏的设计方面考虑，它不太可能会移植给其它的平台。"看来，《勇者斗恶龙9》是DS的独占作品了。



↑和田洋一和岩田聪的握手到底是创作理念的统一，还是利益趋势的结果？



→这款街机游戏也是庆典现场公布的作品之一，对象为儿童。



←日野晃博主导LEVEL5担任DQ两款大作的开发，压力可想而知。

● FFT难以掩盖索尼的尴尬

任天堂现在的春风得意在索尼看来肯定是非常恼火。而他们也没有一味地被动挨打，最近索尼也公布了最新PS移植作品《最终幻想战略版》也将在PSP上推出。不过即使这款游戏当年的销量突破了百万，然而终归是复刻，实在是无法与全新制作的《勇者斗恶龙9》相比。面对这次的窘境，索尼明显是没有什么还手之力，此举不过稍微挽回颜面而已。

● 来自各位名家的声音——

《勇者斗恶龙9》公布之后，参与本作开发的几位主要人员也都发表了自己的想法。对于堀井雄二以及LEVEL-5的社长日野晃博来说，这个消息的发布已经是他们酝酿已久的，今天得以释放并得到了轰动效果，也算是之前的努力没有白费。至于以后的开发工作，他们自然是会加倍用心。毕竟在掌机上要推出这样一款作品非常不容易。在本次采访中，四位名家分别透露了一点游戏的相关内容，并且发表了他们最想要说的肺腑之言。



■和田洋一在会上宣布《DQ9》的消息时显得非常镇定，然而在外界看来，这次的事件却足以引起轩然大波。

堀井雄二

DQ之父 系列创始及主制作人

我在之前接受采访时，就曾经说过很多次对网络游戏很感兴趣，但是作为家用机来说，这样的游戏方式依然存在很多的问题，门槛也还是很高。但是NDS是在打开电源的同时就自动接入网络，这就使得网络的要素非常容易在这上面实现。这次的新作开发计划已经经过了1年多的秘密制作，现在终于在今天得以向外界发表，我自己也感觉可以喘一口气了。本作的多人游戏方面自然是前几作所没有能够实现的，而单人游戏部分的内容也会像以往一样得以保留，并会有长足的进步。既然已经带上了"IX"这个序号名称，那么这款游戏就一定会向着接续传统经典的道路走下去。目前，《勇者斗恶龙9》的预定发售时间是在2007年内。

现在最想说的话

作为掌机来说，机能和画面上虽然有很多限制，但是我们的制作理念已经超越了这些客观的限制约束。我现在的心情就像制作初代《勇者斗恶龙》时一样，其重视程度和精力的投入都没有丝毫的懈怠。而且由于是在2007年发售，就请大家一边玩着



"DQ怪兽篇"和"勇者斗恶龙神剑"一边耐心等待吧。

日野晃博

LEVEL-5公司社长

我自己就是"DQ"系列的忠实玩家，所以在当初能够接手8代的开发时真的是非常高兴。DQ8是该系列变化的第一阶段，其最大的改变是外表。而9代作为变化的第二阶段，我感觉内容和游戏形式将会是这次进化的重点。

现在最想说的话

由于网络环境和掌机平台这些全新要素的加入，所以我们这次可以开发出和以往DQ系列不同的新作品。这样的尝试和挑战使我们在制作的热情上也是空前高涨。

杉山弘一

DQ系列配乐主创人员

和DQ系列的相遇是我人生中最大的机会，我毕生的心愿就是要把这个游戏的音乐制作一直继续下去。我努力的目标是在音乐界里面最熟悉游戏，在游戏界里又是最强的作曲家。

现在最想说的话

堀井先生是一个很有魄力的改革者，当初的《Portopia》这款游戏把以前门槛很高的文字冒险游戏变得更加容易上手，而《勇者斗恶龙》系列又把只出现在PC上的角色扮演游戏大幅简化，而这次的挑战又对网络游戏模式进行了一次重大改革。

草彅刚

DQ系列原代言明星

我过去也非常喜欢这系列作品，感觉这是一个充满梦想和希望的游戏。20年前在小学5、6年级的时候玩到了初代DQ，游戏时把自己代入到主人公的记忆现在还留在脑海里，那时班里的同学热情也很高。这个系列伴随我们一直到今天，每一作都会让人深深地爱上它。

关于《勇者斗恶龙9》

太强了，是不是已经完成了？在今年圣诞就赶紧发售吧！早一点看到这款作品是所有玩家的希望。DQ系列的每一作都超出了我的想象，给我带来感动。这次出在NDS上的《勇者斗恶龙9》也让我非常期待！各位玩家也一起等待它的发售吧。

国宝归来！
DQ9献给NDS的十个理由

●制作成本方面的考虑

1 为什么《DQ9》会转移到便携游戏主机上呢？低廉的开发费用当然是吸引制作公司的原因之一。一般来说，PS2的游戏开发费用平均是1亿日元，经典大作则高达3亿以上。如果是要开发PS3游戏的话，费用将变为5亿日元以上，那些大作则更是天文数字了。因此许多游戏开发者虽然看到PS3的精美影像，但当他们意识到巨额资金的花费时，则不得不冷静下来做一个全面的考量。从这一点上来说，NDS无疑有着极大的优势。它的开发费用平均下来也就是几千万日元，哪怕是精良的大作最多也就上亿。用这么少的投入去实现一部游戏大作，估计很多厂商都非常乐意。

●覆盖面较广的消费群

2 游戏就是普通的商品，需要宣传，需要被更多的人了解。原来的家用主机用户基本都是纯粹的玩家，因此所有的游戏只能被纯粹喜欢游戏的人知道。NDS由于游戏方式的新颖，从而吸引了很多非玩家也加入到了掌机一族。如此一来，《DQ9》在NDS上推出的话，不但原来的玩家们可以体验到与众不同的系列最新作品，而且连以往没接触过这一系列的人也能通过新颖的方式来认识这个作品。NDS的玩家群是当前所有游戏主机中最为广泛的，发展用户群当然是厂商梦寐以求的事，《DQ9》没理由拒绝这个诱惑。

●DQ只能做给销量高的主机

3 DQ从1986年推出首作以来，该系列相关的各种软件已经销售了4100万份以上，是日本国内游戏市场上的国民级大作。该系列的前6部作品都是在任天堂平台上开发的，因为在那时候任天堂的主机占据了主流的位置，销量惊人。不过从2000年开始，第7代作品就转移到了PS主机上，而第8代也登陆在了PS2上。原因依然如故，PS和PS2分别是当时家用机领域的绝对领导者，普及程度之大保证了游戏软件的销售量。"DQ只做给销量高的主机"的说法至今依然受用，而NDS就是最新的受益者。

●游戏方式存在改革的必要

4 穷则变，变则通。DQ系列至今的8代作品之所以能够延续，就是因为每一作都有锐意创新。《DQ8》之前的改革重于系统，而第8代则重于画面表现方式的改变。至于第9代，既然决定做在NDS上，那么变革自然更大。像多人作战、分屏触控等要素也会为这一系列带来新鲜的血液。任天堂一直坚持改革，NDS的成功和Wii的热卖也证明了这个坚持是正确的，那么史・艾再走这条路也就顺理成章了。

●时间=金钱，效率=生命

5 DQ系列在PS上有第7代，在PS2上有第8代，一代主机搭配一代游戏，这种速度对于游戏厂商来说肯定是不能接受的。大家再看《FF13》，虽然一早就公布了，但是发售时间则遥遥无期。经典作品固然是要精雕细琢，但太慢则会让玩家失去耐心。NDS上面的游戏制作起来就没有这个问题了，它不用花费时间在游戏的外观，而是着力于游戏内涵，一款游戏发布半年或1年后基本就可以与大家见面。《DQ9》于06年底公布，而07年就可以玩到，大家是不是会很兴奋呢？和田洋一也是如此！

●众乐才是游戏的真髓

6 以往玩家都很少与他人沟通，长时间对着屏幕和电脑斗智，久了自然无趣。任天堂的掌机还有家用机便很注重多人同乐，人们在尝试了这一方式后，才发现"与人斗，其乐无穷"的道理。之前的赛车、格斗类作品虽然也是多人竞赛，但终归是受到了类型的限制，而且喜欢这些类型的玩家数量也极为有限。于是，现在网游崛起，正是因为即便是角色扮演也可以大家一起来实现。《FF11》已经有了成功的经验，那么《DQ9》何乐而不为呢？

●内涵和外表的权衡

7 FC版《超级马里奥》好玩吗？上世纪80年代的作品，画面为粗糙的点阵，然而却有不少隐藏要素和舒适的操作手感。PS3版《源氏 神威奏乱》好玩吗？相隔20余年后的作品，画面与CG无异，然而缺乏新意、视点糟糕、动作僵硬。NDS上的《脑白金》销量700万、《新超级马里奥兄弟》销量500万，这些游戏哪个靠的是画面？当然，画面精良自然很好，不过可见内涵绝不能丢。DQ系列中，很多掌机作品都非常受欢迎，原因就是如此。

●身在曹营心在汉？

8 DQ是怎么火起来的？自身的优良品质自然不必多说，但FC的惊人普及量也是不可不提。在今天看来，能够销售百万份的游戏绝对是毫无争议的大作，而在FC时代，因为主机的普及程度太高，于是但凡一款还可以的游戏就能超过百万套销量，DQ也正是在那时候开始深入人心的。到后来《DQ7》转投索尼门下也是无奈之举。有道是"买卖不成情谊在"，时至今日NDS独领风骚，抛开利益不谈，在这上面做游戏自然多少也有些旧情在里面。

●PS3前景不被看好

9 说出这句话，怕很多人都要伤心了。的确，PS3现在是不被看好。从发布之初，到现在已经满月，其间的无数负面评论就没有间断过。PS3的高端是大家所公认的，然而现阶段游戏是否必须如此，却是很多人都怀疑的地方。就众多的游戏开发厂商来说，大量的投入只为了提升视觉效果，这样的牺牲是很难有回报的。而且一旦太过专著于某一方面，那么其他的地方就会分散精力，毕竟开发者有限，厂商还要考虑经济利益，于是这样的矛盾在首发的作品中就被体现了出来。

●NDS更适合开发RPG

10 现在的游戏市场开始向着掌机转变，掌机的性能日渐提升，移植大作也毫无问题，加之随时都可轻松游玩，已经成为了游戏迷所必备的娱乐工具。反观角色扮演类的作品，玩家需要较高的投入度，完全当作自己是其中的主人公，那么随时可以进行游戏当然是再好不过了。随处可玩到《DQ9》，也便如同玩家亲自跋山涉水斩杀妖魔，其角色扮演的要义就展露无遗了。



DQ系列王牌制作人
业界神话再造！不断创新维持经典延续
重量级作品带给玩家震撼一击
堀井 雄二

堀井雄二，1954年1月6日出生于日本兵库县淡路岛。后来就读于兵库县立洲本高等学校和早稻田大学第一文学部，在大学时期参加了漫画研究会，是小池一夫基本创作班的第三期学生。大学毕业后便从事自由职业者的工作，在《月刊OUT》（读者投稿的专栏中连载自己撰写的小说，此外还以"本田一景"的笔名创作过漫画系列。1982年，在电脑游戏热潮掀起的时候，堀井和为鸟山明担当编辑的鸟屿和彦接受了ENIX的第1届游戏创作大赛邀请，用PC－6001电脑自制了一款名为"ラブマッチテニス"的游戏参加比赛并获得大奖，同年在大赛颁奖式上与森田和郎、中村光一等人相识，后来在1983年制作了著名的侦探游戏《港口镇连续杀人事件》，在游戏界声名鹊起。同年，ENIX派遣堀井雄二、中村光一参与Apple游戏的制作，当时Apple II版的Wizardry为他们后来创作《勇者斗恶龙》给予了重大影响。1986年，堀井担任家用游戏机RPG名作《勇者斗恶龙》的脚本执笔工作，之后直到现在一直是DQ系列的剧本创作人。

《勇者斗恶龙》新作的每一次推出，销量大多都能突破以往的系列，即便稍微走低也在200万套以上。在堀井雄二的推动之下，这一系列已经成为家喻户晓的经典角色扮演游戏代表。堀井雄二当初会投身到游戏业，主要是因为本身对于漫画的热爱，他曾经在接受采访时说过，想做出一款看不见尽头的游戏，并进一步表示，游戏不一定要有结局才算是好作品，只要给玩家一个完整的想象世界，故事便能继续走下去。此后，在他这种独特理念的坚持下，所诞生的作品都深受玩家推崇。堀井雄二也表示，自己将会继续挖掘出《勇者斗恶龙》里蕴藏的无限可能性，带给玩家更多惊喜，这一次《DQ9》移师NDS的举措恰恰证明了这一点。

王俊生&DarkBaby特评请见后页

从DQ9的异动看日本软件商的心态

DQ9落户NDS，貌似意料之外，实则情理之中。不说别的，单就Enix对此品牌一贯的态度而言，交付给目前销量最高的游戏主机也合情合理。实质上，是此行为背后最重要的一个信息，并不在于SE重回N社怀抱这个简单层面上。更重要的，是一个具有代表性的传统名作从电视游戏平台转移到了便携式游戏平台，软件商在现代商战中的困惑和抉择，由此暴露无遗。

硬件混战的必然产物？

电视游戏硬件的世代更替，从来没有像今天这么混乱过：Xbox360一马当先，但在日本却低迷不振；PS3高调出手，却面临机能与出货量的困扰；顺调发售的Wii，其趣味性的持久性与机能让人怀疑



……总之，和当初任天堂或是索尼出马高下立分的年代不同，现在的一切都是那么不容易看清，而且最痛苦的，是恐怕这种混乱还将存在很长的一个时期。

对于软件商来说，这实在是很让人挠头的一件事。历史上有过不少博错位、站错队的故事发生，基本上有过这样经历的开发商都会遭受比较沉重的打击，严重到破产的也并不少见。因此，目前的第三方——尤其是遵循着传统东方智慧和道德观念日本公司，在需要划分立场的关头也就变得愈加暧昧。对于360、Wii和PS3，究竟支持谁、把怎样的产品给怎样的主机，不单单取决于经济利益，也取决于政治博弈。

很显然的，三家硬件商都在软硬兼施，不遗余力地向第三方推销自己的平台。这实际上让开发商陷入一种更加难以决断的境地，因为在一切不明的情况下，谁也无法保证自己选择的准确性，谁也不愿意为了眼前的一点利益而给自己的将来带来麻烦。

这大概是SE把DQ9放到掌机平台上的一个最佳注脚。因为唯有这个选择，照顾到了各方的脸面、不用承担任何严重后果、并且仍然有着足够的回旋余地。但我们仍然有着太多的问题。

为什么是DQ9呢？

既然电视游戏主机平台前途不明，开发商为何不慢慢等待局势明朗后，再宣布DQ9的正式加盟？如果只是从经济上考虑、SE在这个档期里必需要这样的一个产品与收入的话，NDS上完全可以用一个DQ外传之类的作品来撑起门面，又何必一下子拔到正传续作这样的高度？以DQ系列的知名度和NDS的普及量来看，是不是DQ9只是锦上添花的东西，完全没有任何决定性的意义，甚至对于预期收入也未必会有更大的影响。

那为何SE还是要坚持做出这样的决定呢？

道理其实也很简单：此举充分表现出了日本软件开发商面临次世代电视主机平台的柔弱和恐惧。

DQ9的高调加盟NDS，从另一个角度说明了即便是像SE这样的大手软件商，在驾驭次世代游戏主机时也是力不从心。从360开始到PS3，从Namco到Sega到Konami，日本厂商面对高清时代的主机，交出的是一份极不合格的答卷。RR、WE、MGS……这些传统的名作，无一不曾是动画或者视觉效果先锋的代表，但在新电视游戏平台上却表现得让人沮丧。实质上，日本开发商对于引擎的效率和3D描绘技术的掌握水平是很低的，某种程度上来说甚至不如中国的程序员有水平。日商在低分辨率时代所依赖的绝大多数都是美术工人辛勤的劳动来以勤补拙，而这一点技巧在高清时代变得毫无利用价值：人物建模差、贴图精度差、特效水平差、游戏帧数低这些问题的纷纷暴露，愈加让日商感到开发次世代游戏是一件非常吃力不讨好的事情。

事实上，也只有极少数像Capcom、Tecmo这样一直和欧美企业走得比较近、且在技术研发上舍得投入的公司才表现出了对新一代电视主机的积极主动与兴趣。像SE这种长期沉迷于技术要求不高的RPG游戏中的公司，面对次世代的来临，从内心深处来讲其实是充满矛盾和抵触的。实际上，单就FFXII的实时画面表现来说，SE的技术局限已经相当明显了。

也许有人会以PS3版的FFXII来反驳。实际上，FFXIII的象征意义远远大于实际意义。以SE目前的情况来说，这个产品的开发度还很低，短期内根本不可能完成，那些如梦似幻的发表画面只不过是宣传动画而已。如果不是考虑到索尼的盛情相邀以及未能预估到今天的局势，SE是不会这么早就贸然发表次世代版本FF的。

把DQ9放到NDS上去，从开发商的心态来说是安定的。整个开发的过程和质量可以被完全控制在可以预计的范围以内，无论是Level5还是SE也都不用为了新技术而耗费太多的时间和精力。面对两个选择，日本软件商的代表毫无意外地选择了目前看来更为安逸、风险更小的那个，但是把头埋到沙堆里是否阳光就真的不存在了？电视游戏的次世代始终还是要到来的，日商仍然需要主动地提高技术水平来应付这一切。

SE此举反映出了日商的心态，也给那些仍然在犹豫不决的中小厂商树立了一个榜样。当他们面临无法辨明前途的主机大战时，当他们自忖自己的技术力无法达到Capcom、Tecmo那样的水平时，更多的软件商便会流失到NDS、PSP这样的低端移动平台上。而这，对刚刚开始准备要打硬战的索尼来说，是最为不利的一件事。最起码，SE作为软件商，成功地给了硬件商一个脸色，而更多的开发商则会跟进。未来的电视游戏平台之争，在这种情况下，只怕会变得更加扑朔迷离、不可预测。　□文/王俊生



■杉山弘一从事为DQ系列作曲也有将近20年的时间了，眼看着这位老者已然白发苍苍，不过他的心却和游戏一样年轻。



转折点

当《DQ9-星空守护者》登陆任天堂NDS的消息正式发表以后，笔者下意识地看了一下电脑上的日历表，以确认当日并非因时空错位回到了4月1日愚人节。虽然早已经看惯了TV游戏业界的风云诡谲，DQ9事件依然完全超越了人们原先能够预想的范畴，足见商道之三昧远非寻常人等所能逆料。我们可以随意罗列出数十条理由来形容一款国宝级家用平台超大作转战携带游戏平台的震撼意义，2006年12月12日无疑将作为攸关产业未来发展方向的一个重要转折点被载入游戏史册！



SQUARE-ENIX的平衡思考

如果说现今在日本国内还有什么超大作足以左右家用游戏平台的大势的话，那肯定是非DQ莫属了。次世代主机大战的局面正处于混沌不明的胶着状态，除了貌似王气黯淡的XBOX360以外，《DQ》系列正统最新作将登陆谁家已经成为决定PS3和Wii今后在本土市场谁主沉浮的最关键因素。前一段时间里SQUARE-ENIX高层们肯定特别风光滋润，SCE和任天堂的公关部人士轮番造访邀约，暗地里角力的火爆程度可能远比摆在台面上的更加激烈，一个目前仍然是家用主机市场的主导者，另一个则为现今风光一时无俩的携带游戏主机霸主，任何一家都是绝对不能随意敷衍的善主儿。在年末年始商战期这样一个吸引眼球和钱包最紧要的关头，硬件两社都急切希望能抛出绝对利好消息确保优势地位，即便一意韬光养晦的S-E社不愿意过早摊牌，在两方威逼利诱之下不得不有所动作，然而DQ这种规格的砝码倒向任何一方，都足以令命运的天平发生倾斜，类似结果恰恰是近年来力图业界维持某种势力平衡的S-E社长和田洋一所不乐见的局面。

回首过往的历史，或许我们会从中发现一个非常有趣的现象，DQ系列作为一款具有影响产业发展格局的杀手级游戏，却从来没有真正扮演过杀手的角色，该系列就像一个深居九重的帝室贵胄，哪管前方烽火连天，只待天下底定方悠悠然坐享大好江山。SQUARE-ENIX对于DQ系列的定位，实际完全为前任社长、现会社最大持股人福岛康博个人的价值观所左右，福岛氏一贯秉承所谓“胜马乘”的游戏规则，只将这块金字招牌投入确定会普及的主流硬件，基于以上的潜规则，SQUARE-ENIX自然不会贸然让DQ系列被某一阵营当作大规模杀伤性武器使用。

近期无疑是索尼参入游戏产业以来最黑暗的时期，负面新闻层出不穷，善于见风使舵的媒体也纷纷以针砭PS3作为吸引眼球的炒作材料。由于首发的主机供货不足和对应软件魅力欠奉，PS3目前的人气并不理想，年末商战方入佳境，《源氏2-神威奏乱》等一些首发游戏已经开始打折抛售，这些不利因素严重影响参入第三方的信心，近期有许多游戏延期或宣布跨平台。与之相对，任天堂近一年来可谓是春风得意马蹄疾，NDSL软硬件销售不断创造着商业奇迹，其股价也因此一路扶摇直上，这家本社员工仅千余人的中型企业股票总市值已经突破了四兆日元大关。由于不惜血本的广告宣传和成功的出货体制，异质主机Wii顺利完成了全球首发任务，目前暂时对同期发售的PS3保持着明显的销量优势。和绝大多数人当初的想法相同，S-E率先宣布在PS3投入《FF13》时曾经预期该主机将会在竞争中稳占优势地位，如今的意外顿挫确实令之处境尴尬。如果S-E此刻宣布《DQ9》在Wii平台发售，其效果完全可以视为1997年《FF7》事件的重演，由此产生的雪崩效应将非常惊人，索尼阵营自此一蹶不振，而SCE自社的软件号召力远不如任天堂，PS3即使想仿效N64当年偏安一隅亦不可得。设若任天堂重掌天下之后，凭借其自身软件开发实力，未来十数年里都不可能有对手能撼动其根基，TV游戏产业势必再次进入“黑暗”的全面寡占时代，这样的结局显然是SQUARE-ENIX乃至其他第三方厂商所恐惧的最恶事态。更况且未来如果出现《DQ9》VS《FF13》的局面，无论胜败如何，都是形同自残肢体的滑稽举动。据SQUARE-ENIX先前宣称，为打造PS3专用的代号“白色”的次世代开发引擎耗资达上百亿日元，该社自然也不想让这笔偌大投资白白打了水漂。

岩田聪执掌任天堂以来，为了争取SQUARE-ENIX的鼎力支持，奉行了被部分社内强硬派目为土下座外交（注：土下座=磕头）的怀柔政策，S-E社也因此获利颇丰，虽然两社的私下交易条款至今滴水不漏，我们完全有理由相信S-E的权利金非常低。如果任天堂复辟成功，S-E在业界的影响力势必大幅减弱，过去所享受的诸多优厚待遇恐怕会一去不复返。如果S-E在商战时期公然宣布PS3版《DQ9》，这对于风头正健的任天堂阵营无异当头棒喝，两社的蜜月时期将随之彻底终结。今时不同往日，任天堂已经不是数年前的丧家之犬，空前成功的NDS平台已经成为S-E甘之如饴的美味，其营业收入占据业绩的比重越来越大，与任社交恶也是S-E目前绝不愿为的举动。

SQUARE-ENIX现任社长和田洋一不愧是出身野村证券的经济管理高手，《DQ9》登陆NDS平台在许多外界人士眼中或许被视为急功近利的疯狂举动，实际此举乃极具商业智慧的明智举动，其手段之巧妙令人由衷赞叹。《DQ9》宣布登陆原本已经胜券在握的NDS平台，忠实贯彻了福岛康博的“胜马” 思想，对于业界格局来说，《DQ9》对于NDS却不过是锦上添花，无论发售与否都不会对携带游戏市场的未来格局发生任何本质意义的变化。《DQ9》登陆NDS平台唯一的重大意义，无疑在PSP这台不幸的“次世代的WALKMAN”两周年诞生日，正式宣告了携带游戏主机商战的盖棺底定。对于任天堂来说，终于能够毫无后顾之忧地腾出全部精力在家用平台上放手一搏。SQUARE-ENIX表面上对外宣告了在次世代游戏主机大战中暂时保持中立立场，但是目前两大主力商品中一款已经正式在PS3平台发表，而Wii平台不过是两款外传型作品，该社显然还是暂时将PS3默认为家用主机市场的正统，完全符合其维持势力平衡的逻辑思维。可能在《DQ9》发表的一刹那，索尼和任天堂的高层们都长出了一口气，这样的结果不但满足了任天堂的虚荣心，同时也非常含蓄地为索尼保留了颜面。股市可知世态冷暖，《DQ9》发表后的次日，任天堂股票微涨0.35%、索尼股票上涨1.88%，而SQUARE-ENIX则狂涨了了6.43%，果

次世代大混战局势尚未明朗 任天堂新掌机鹬蚌相争渔人得利



《勇者斗恶龙9 星空守护者》现在已经成为了业界的热门话题，其在史·艾举办的DQ20周年纪念新作发表会上公布之后，又在接下来日本的"JUMP FESTA 2007"展会上公布了游戏的影像，之后并于官方网站放出了该作的特别影片供玩家欣赏。

然是"皆大欢喜"的一派平和景象，S-E凭借巧妙的手腕成为了这场游戏中最大的获益者。

能够在如此乱世做到这样的"不偏不倚"，足可见SQUARE-ENIX经营层的和稀泥功力已经达到了炉火纯青的境界……

时与势

《DQ9》登陆携带游戏主机当然不仅仅是商场博弈的妥协产物，更可以视为SQUARE-ENIX顺应时代潮流的大胆变革举措，而所有这些足以影响到未来业界发展格局的革命动力源泉，正是来自于任天堂NDS取得的辉煌成功。

国民游戏在国民主机上登场是天经地义的事情。然而即便是七八年前就在卖力鼓吹携带游戏主机市场大跃进论的任天堂前任社长山内溥都不可能料想到，"国民主机"的桂冠竟然会那么轻易落到一台不起眼的携带主机上。从初代GAMEBOY诞生至今，虽然该系列主机累计销售达上亿台，但其市场规模始终无法和主流的家用主机相提并论，最景气的年景也不过相当于整个日本TV游戏产业约30%前后，任天堂自社的软件销售又占据了大半江山，第三方厂商对于这样一个封闭而缺乏竞争动力的狭窄市场始终缺乏足够兴趣。索尼携PSP大举参入携带游戏市场后，面临生存危机的任天堂被迫主动发起了变革，结果取得远远超过预想的空前成功。NDS的巨大商业成就在于让携带游戏主机成功摆脱了原有娱乐模式的窠臼，使之真正进化为老少咸宜的综合性电子娱乐商品，其市场规模得以成倍扩张。主机发售仅两年本土销量即突破1200万台、新型NDSL主机发售历经十个月始终保持惊人销售态势、10款以上游戏接连突破百万销量大关—NDS的成功是至今为止任何一款在日本国内发售的游戏主机都无法比拟的，更令人惊异感叹的是，该主机一路高歌猛进的步伐至今仍丝毫未见有停滞的迹象，没有人敢于猜测这个小巨人最终能走到多远。一度呈胶着状态的海外携带游戏市场，随着NDS大作频发，其优势地位也已经逐渐明朗化。11月北美NPD销量数据统计报告显示，NDS主机在当月狂销了百万台以上，而PSP期待的超大作《GTA VC》的销量不过和任天堂出品小品游戏《节奏特工》(《应援团》美版）不相伯仲。



前代的国民主机PS2的急速没落令广大第三方厂商触目惊心。当年DC、PS2等次世代主机发售后的两三年间，原先主导市场的PS主机依然保持着旺盛的活力，然而在本土市场根本没有任何竞争对手的PS2，其构筑的庞大市场却出现急速衰退状况，也就是某些业内人士所说的"自灭现象"。究其根源，显然和X-BOX360等次世代家用主机发售并没有多大直接关系，主要在于任天堂社长岩田聪一直担忧的玩家对于传统游戏方式的厌倦心理，以及PSP发售后产生的市场重叠和消费热点转移现象。为了全力推广PSP主机，确实消耗了索尼阵营过多的宝贵资源，商品的同质化又极大地分散了人气。更令索尼始料未及的是，被逼到墙角退无可退的任天堂，居然能够演出了奇迹的大逆转，NDS主机不但全面压倒了PSP，甚至还将市场的吸引力完全成功转移。2006年间，PS2平台发售的大作游戏除《实况足球10》达成发售目标以外，包括《FF12》在内许多游戏均大大低于厂商预期，时近年末，PS2更呈强弩之末光景。家用游戏主机和携带游戏的市场规模在近两年间出现了逆转现象。根据CESA游戏白书公布的调查报告显示，2005年家用游戏主机市场规模为2579亿日元（市场份额49.8%）、携带游戏主机市场规模2598亿日元(50.2%），携带主机的销售额首次压倒了家用主机。进入了2006年后，此消彼长之势更为明显，上半年度家用游戏主机市场规模仅为819亿日元（30.2%)，携带游戏主机则达到了1892亿日元(69.8%），两方的进退一目了然。我们还可以翻出上一轮世代交替的2000年时两方市场规模数据进行直观比较，当时家用主机市场规模为4480亿日元(77.4%），而携带主机市场全年也不过1255亿日元（22.6%）。

有一个生动的今昔对比实例可以直观体现家用和携带两大平台近年来的势力消长。在GBA时代，SQUARE-ENIX为取保其GBA游戏的销量，经常采取和PS2大作按比例搭配的方式强行出货，《王国之心-记忆之链》就是最著名的例子。时至今日，S-E社为确实PS2《圣剑传说4》能够成功发售，采取了和目前火爆预约中的NDS版《DQMJ》按1：1比例强制搭配出货的方法，许多小卖店业者因此深以为苦，担心《圣剑传说4》出货过多导致积压滞销。

早在今年初，日本某著名游戏BBS



上就有传闻SQUARE-ENIX在秘密开发一款暂定代号为《DQ ZERO》的NDS用网络游戏，其主题为星星。由于久无足以佐证的续闻，这个原本非常珍贵的讯息很快就被淹没在真伪难辨的谣言堆中。现在看来，《DQ9-星空守护者》的前身就是先前传说的外传性质作品《DQ ZERO》，何以短短一年工夫，外传摇身一变成了正统，个中缘由确实非常耐人寻味。

正如笔者先前所列举的事实，2006年中家用游戏主机市场和携带游戏主机市场发生了翻天覆地的主客易位现象，迫使SQUARE-ENIX管理层不得不转换经营思维。从今年上半年S-E社的财务报表来看，该社在家用主机领域的营业收益情况并不乐观。网络游戏《FF11》依然是支撑业绩的重头。进入2007年后，PS2的市场衰退肯定会进一步加剧，而次时代主机大战很可能会出现如日本著名业界评论家平林久和所形容的三马并槽状况，三大主机在短时间内无法明显

三栖人网络社区杂谈

T1 发言人：Pablo
发言：NDS销量要大幅增加了。

T2 发言人：天地の美神
发言：1、DQ正统作品向来只在普及量最大的主机上发售，DS如日中天，自然担此重任。
2、所谓的画面，对于DQ来说，根本没什么可顾及的。画面优秀的DQ8销量大约是361万，画面奇渣的DQ7卖了400多万。
3、做在DS上并不是冒险，PS3、XB360、Wii三个在日本，到现在没一个能真正打开局面的，做在它们上面才是冒险。PS2已经是夕阳红了，PSP的续航+读盘时间+销量决定它不行。
4、没人跟钱过不去。
5、SE被FF3的销量彻底刺激了。

T3 发言人：yangyi1341
发言：本来DQ这种卡通渲染的游戏就适合出在DS上，何况DS在日本的销量摆在那儿了，而PS3没有完全普及，X360没希望，PS2淘汰，PSP在日本销量低，DS是最合适不过的平台了。

T4 发言人：伊里野加奈
发言：DQ还是蛮适合DS的。

T5 发言人：夏亚mk3
发言：DQ做在DS上我没什么想法，不过听说是ARPG，这个让我很纳闷。

T6 发言人：PRETDEM
发言：总之，NDS可以说掌机之战中大胜了。拥有了FF系列，现在又得到了DQ系列，掌机之战提前结束，NDS大胜！DQ系列的GAME是出了名的好玩，剧情都很赞！

T7 发言人：皓雪云龙
发言：只玩过DQ1、2、3……3代的GBC移植版经典得一塌糊涂，绝对神作……9代在掌机上首发的话，大期待！

T8 发言人：紫色皮卡丘
发言：一直想玩勇者斗恶龙，对应NDS的话，终于有机会玩了。

T9 发言人：晓丨灵L.M.
发言：新掌机之战也许命中注定会以N胜利而告终，在掌机领域N经验是S远不可及的，PSP能作到如今的地步也相当不错了。多功能，耐玩游戏尚



分出胜负。至于PS3和X-BOX360所造成的开发费用高腾现象，更是令“成本杀手”和田洋一深以为忧。在过去，S-E社和其他短视的第三方厂商一样，因市场规模小和商品粗利低等原因将携带游戏市场仅仅视为低风险赚取蝇头小利的工具，《FF3》的超热卖让该社深刻意识到携带游戏市场同样可以成为一劃千金的阵地。当然，真正刺激S-E经营者神经的自然还是任天堂百万大作连发的空前辉煌。以时下SQUARE-ENIX的保守经营体制，在未来竞争局势完全明朗之前，该社肯定不会在次世代主机市场有过多投入，而在PS2和NDS两大现役主机之间，舍江河日下者而取当红炸子鸡作为战略过渡期的主战舞台完全合乎情理。目前S-E已经公开发表的NDS作品近10款，尚未发表的企划案肯定只多不少，《DQ9-星空守护者》将该社成为未来一年里的主力商品，寄托着业绩成长的殷切厚望（笔者注：SQUARE-ENIX目前已发表预定在2007年内发售的家用平台游戏仅4款）。

《DQ9》落户NDS平台当然离不开DQ之父、现任SQUARE-ENIX社常务执行董事堀井雄二的个人决断。DQ系列的辉煌为堀井氏带来的不仅仅是巨额财富，还因此成为站在金字塔顶尖的日本游戏制作人，DQ系列的未来发展则成了他日夜耽精竭虑的唯一牵挂。众所周知，DQ系列从来都不是凭借精美的画面取胜的，成功关键在于堀井的生花妙笔，DQ的剧本从初代的寥寥几页发展到了《DQ8》时的数十余万字，他身上肩负的重担日益沉重。DQ和FF作为日本RPG的两大看家力作，一直走科幻路线的FF的制作思路显然比DQ更为广泛，无论角色造型是真实比例还是Q版造型都能获得大量玩家的认同。而DQ系列在绝大多数玩家心目中已经形成了Q版造型的固有定式，因此剧本所能展现的世界观体裁大受局限。LEVEL5负责开发的PS2版《DQ8》在画面上进行了大胆革新，虽然玩家们对该游戏的品质交口称赞，但是传统DQ风味的严重削弱成为集中诟病的焦点。DQ系列的竞争压力并不仅仅来自于同社的FF，还有刻意针锋相对的《蓝龙》等后起之秀，为了避免陷入图像竞赛的同质化竞争怪圈，堀井雄二必须寻求一条独特的破局之路。睿智如堀井氏者想必也很清楚DQ相对于FF系列存在的弱点，全球文化认同度和商品延伸性这两方面，前者远逊于后者。FF系列在海外的知名度远远高于DQ，过于日本本土化的剧本构成严重制约了DQ在欧美市场的发展。在分支商品方面，FF系列可谓子孙满堂，即使不算上《圣剑传说》和《沙加》这些早年以FF外传吸引眼球的名作系列，《FFCC》和《FFT》等也是著名的分支作品。然而，一直被堀井雄二耿耿于怀的还是《FF11》率先实现了全面网络化的革命性进化，他一度曾痴迷于《FF11》不可自拔几成“废人”。堀井氏完全可以继续将《DQ9》落户于PS2平台，虽然销量依然能够保证，但是无法取得本质的突破令他尤为苦恼。


这两位都是PS2上的救世英雄，现在DQ这一系列离开了原来的东家，不知道什么时候才能够回归索尼的怀抱。

NDS的成功给予了堀井雄二巨大的震撼，他在不久前接受《FAMI通》杂志专访时曾经坦言近期最让他难忘的游戏是NDS版的《动物之森》。《动物之森》或许就是堀井氏理想中的DQ系列未来方向，《动物之森》原本的世界观设定具有非常浓厚的日本风味，但是这部游戏到了海外市场依然能够获得玩家的一致认同，该游戏的受众范围也相当广泛，老弱妇孺皆大力追捧之。NDS版《动物之森》通过搭载WI-FI联线功能真正实现了人与人的交流，游戏的销量更因此突然爆发成长了五倍以上，由原先的二线级作品一跃成长为三百万级的超大作。珠玉在前的《动物之森》销售实绩无法不让堀井雄二等SQUARE-ENIX高层人士们食指大动，一个二线作品尚且有如此作为，国民游戏堂堂登场岂非更将惊天动地？！《DQ9》由过去的RPG类型改为类似《暗黑破坏神》的A-RPG风格，削弱了游戏剧本的重要性，转而以游戏系统的崭新乐趣来试图赢得海外客户层。

PS版《DQ7》的400万份销量过去一直被视为DQ系列的极限，《DQ9》显然是堀井雄二一把充满野心的大赌注，我们有充分理由相信，国民主机上的国民游戏，必定会取得令人满意的成绩。

结语

SQUARE-ENIX告诉了我们一个真实的世像：既然《DQ9》都能在携带主机平台登场，未来没有什么事情是不可能发生的！

商场上没有永远的朋友，也没有永远的敌人-这的确是一个颠扑不破的真理。

□文/太阳黑子工作室 DarkBaby

史·艾为NDS献上的另一大作

前不久，SQUARE ENIX曾发表将在PSP上复刻一款PS时期的百万大作《最终幻想战略版》，并同时公布了另一款平台未定的新作《最终幻想战略版A2》。而在近日，这款新作的登陆平台终于公布了，竟然又是NDS！本来索尼稍微挽回的颜面，到此更是荡然无存了。



本次预订将于NDS上推出的新作是GBA版《最终幻想战略版Advance》的续篇新作，现已定名为《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》。原GBA版属于《FFT》的系列作品，2003年推出，采用与《FFT》中伊法利斯世界相同的背景设定，并加入了更丰富的元素。本次预定推出的NDS版新作将成为承袭相同世界观设定的伊法利斯同盟的跨平台系列作品之一，游戏类型为战略模拟。除此之外的内容与推出时间目前尚未公布，有待官方后续发表。

多，作为时尚MP4也并非不可（说手机MP4比PSP效果好的过激了吧，有那种MP4效果的手机相信也是天价，搞不好够买NDS+PSP）。玩游戏何必把自己弄得那么累，还要分所谓的N派S派。

DQ9在NDS上发售，我觉得很正常，DQ和FF在日本被荣誉为国民RPG，在一款覆盖率更广的主机上发售是情理之中。

T12 发言人：水竹
发言：我想DQ9会不会和FF13一样来个很多版本？

T13 发言人：小强饭
发言：嗯，对DS充满了信心，而且画面看起来很舒服啊，也许真的可以超越FF3的辉煌呢！没想到DS的机能还可以继续挖掘，老任和S-E联起手来真是太棒了！
作为人犯，嗯，太幸福了……（貌似是任饭）

T14 发言人：萍踪已逝
发言：回归，虽然个人更喜欢RPG啊。

T15 发言人：龙石sm
发言：让更多的玩家享受到《勇者斗恶龙》系列的乐趣。

T16 发言人：零式哈狄司
发言：现在DQ已经不是ENIX的了，是SE的，家里还有着一款怪物级的FF，没必要挤着一台主机挣销量，而且风格上说，FF更注重视觉魄力，比较适合对应次世代机种，DQ更注重代入感游戏性，放在机能不强但新颖的DS上，也在情理之中。
不过意外的是国民软件竟然降生掌机，看来掌机的地位会有一个飞跃了，真能跟家用机平起平坐的话，那对老任来说真是大好消息。
SE真是太伟大了，这样PS3购入计划又能向后推迟n年了，哇哈哈……



T17 发言人：七月@
发言：越发鄙视SE！为了钱可以啥都不管了，NDS的机能明摆在那里……

T18 发言人：saiyndark
发言：NDS的FF3让SE尝到了甜头。

T19 发言人：急急渴Wii
发言：在Wii上不是会更好吗？史·艾也太功利了，只知道在销量好的主机上赚钱，从来不会用自己的作品来帮助一款主机普及，看来他们对自己的作品信心还是不足。

史·艾打造的三把任氏DQ「神剑」!!

DQ系列的正统作品虽然有两作登陆到了PS系主机上，但是相关的其他游戏却一直没有在任天堂的平台上消失。如外传类的“DQ怪兽篇”、以史莱姆为主角的“尾巴团”等，这些作品也都很受欢迎。本次除公布了第9代正统续作将登陆到NDS上之外，史·艾还准备了另外两款作品，分别给了NDS和Wii。这两款作品其实之前就公布了，而这次在纪念DQ系列20周年的新作发表会上又再次放出了Wii版《勇者斗恶龙神剑 假面女王和镜之塔》的消息。以下我们来看看这三款任氏旗下的DQ大作吧。

勇者斗恶龙9 星空守护者



本作既然是正统的大作，那么主创人员自然沿用原先的最强班底。剧本和游戏设定为堀井雄二，鸟山明担任角色设定，音乐创作也仍由杉山弘一负责。从这个制作团队的领军人物来看，本作绝对是不容错过的。

另外到《勇者斗恶龙8》为止，系列一直都是采用2D风格。虽然7、8两代就已经采用了3D技术，不过实际画面风格和人物设定都是2D的。堀井雄二表示他其实从FC时代就开始考虑制作一款真正3D版的《勇者斗恶龙》，8代原本是一款真正的3D游戏，不过他对LEVEL-5的卡通渲染技术印象非常深刻，因此才决定采用了看似2D的表现形式。至于《勇者斗恶龙9》，要想实现全部精良的3D效果当然是不太实际，而沿用原来的效果则没有什么问题。

这次的游戏方式是采用了俯视视点的动作角色扮演游戏，和以往选择指令的战斗方式完全不同，大家在战斗中是要亲自加入操作的，下面的触摸屏在战斗中也会起到辅助作用。本作同时对应NDS的Wi-Fi联网通信，支持4人的在线游戏。就像一般的网络游戏一样，大家可以联手在DQ的世界中进行冒险。

至于游戏的舞台设定和故事内容，目前还没有公开，但是在公布的影像中有“我们曾被称为天使”的台词，还有在LOGO中使用过的果实从天而降的画面。这些东西现在看来还是一头雾水，不过相信堀井雄二一定会给我们带来前所未有的精彩DQ！

勇者斗恶龙 怪兽篇Joker

《勇者斗恶龙 怪兽篇Joker》是以DQ世界观为基础所制作的怪兽养成类角色扮演游戏，游戏中玩家将培育各种怪兽，并驱使这些怪兽面对冒险旅程中接踵而来的挑战。本作算是这一系列的第四部作品了，其前两部为GBC版，第三部为GBA版，本作是首款NDS平台作品。

游戏画面采用全3D绘图的方式呈现，收录了200种以上的怪物，玩家将扮演立志成为最强怪兽大师而在全世界旅行冒险的少年，通过在冒险旅程中捕捉与驯服各种怪物，并加以培育与配种的方式，来创造属于自己的最强怪兽小队。少年手上戴着的戒指是收服怪物时所必须使用的道具，在与各种各样的怪物相遇，战斗时将会有收服它们的最佳时机出现，掌握这个时机使用戒指就可以收服怪物。除了单人游戏模式之外，游戏还支持无线网络以及任天堂Wi-Fi联机等功能，玩家也可以通过无线网络来参加全日本规模的怪兽竞技比赛“Joker's GP”。本作的角色设计仍由鸟山明大师担任。

勇者斗恶龙神剑 假面女王和镜之塔

预定在2007年春发售的本作将对应Wii的体感操作，同时会起用新的声优阵容。虽然《勇者斗恶龙7》的美版中曾加入语音，但是在面向日本的作品中，这是第一次加入真人语音的游戏。在其中出演角色的声优包括木下步美、小西大树和松田贤二。制作人市村龙太郎在演员选择上表示：“这部作品的目标是营造出电视剧和电影的气氛，所以使用了有演艺经验的演员，而且特别去找了有拍摄特摄片经验的演员。”

本作的舞台是阿鲁索德王国，由东西两个岛屿以及周围的一些小岛屿组成。东边的大岛屿十分广阔，上有高山、湖泊、洞窟、森林等，西方的小岛屿则是王都的所在地，有人类所建设的各种设施，而高耸入云的镜之塔就矗立在都城后方。玩家可以在城市中收集情报以及购买道具、装备等，而冒险相信将是在大岛屿上进行。战斗中玩家手中的遥控器手柄将成为武器，通过挥动来进行攻击或者防御，甚至可以施放魔法。

DQ和日本游戏业的发展

1986年5月27日，《勇者斗恶龙》的第一作在任天堂的家用游戏主机FC上诞生。本作改良了以往复杂的游戏操作方式，并建立了一个独特的世界观，最终以149万套的销售成绩标志着新RPG时代的来临。时隔八个月后的1987年1月26日，《勇者斗恶龙2》在同平台上发售，进一步改良的系统，和超越前作的流程使本作达到了241万套的销量，超过了前作近100万。1年后，1988年2月10日，《勇者斗恶龙3 传说的终结》推出，本作是ROTO三部曲的终结篇，最终380万套的销量也给三部曲画上了一个完美的句号。经历了前三代的成功之后，续作的开发明显得到了ENIX的格外重视，于是在三代发售的2年之后，也就是1990年2月11日，《勇者斗恶龙4》才得以发售，并且以304万套的不俗成绩奏响了天空三部曲首章，同时也结束了FC时代的DQ系列。在FC时代，DQ系列完成了从推出到获得巨大成功的过程，众多的RPG迷们将其奉为经典，ENIX也从此声名远播。

随后任天堂的SFC发售，DQ自然也随即转战SFC。在4代推出2年半之后，酝酿许久的《勇者斗恶龙5 天空的新娘》于1992年9月27日在新主机上发售，这一款作品无论从系统或者是剧情都非常优秀，销量也达到了280万套。不过此时游戏的开发进度明显放慢，大概是因为第五代作品比前作的开发投入增加，但销量略为减少，所以在新作的开发上格外用心。1995年12月9日，系列的第六作终于在SFC末年登场。320万套的国民级销量为天空三部曲的最终章唱响了胜利的凯歌。此时任天堂的家用机时代结束，索尼在与世嘉的32位家用机霸主争夺战中得胜而归，于是《勇者斗恶龙》终于找到了新的东家。“DQ只在市场占有率最高的主机上推出。”的著名言论也就此诞生。

由于长期观望家用机市场的动态，在经历了5年的漫长等待后，《勇者斗恶龙7 伊甸的战士们》于2000年8月6日在PS平台发售，由于那时候的PS普及量已经非常可观，加之正统系列已经让玩家们等待了太久，于是本作以412万套的系列最好成绩为PS的落幕献上了一份超值的贺礼。在第7代作品推出的时候，PS2就已经发售了，不过正是因为DQ只在销量最好的主机上推出，因此第8代作品注定了要等到PS2羽翼丰满之后才会露面。于是在2004年11月27日，《勇者斗恶龙8 天空、海洋、大地与被诅咒的公主》终于登陆PS2。本作大幅强化的画面效果和前所未有的精良制作，即便是在日益萎缩的日本家用机市场大背景下也创造了361万套的不俗成绩。此时的ENIX和SQUARE两家公司早已走到了一起，FF和DQ这两大系列的合并类游戏也开始出现，两大巨头的合作令原来各自的知名系列更为强大。

ENIX在FC以及SFC时代，为每台主机都推出了三款DQ作品，而到了PS与PS2平台上则一下子锐减到仅有一作。游戏业界的竞争愈加激烈，确保游戏的销量而寻找合适的平台也实在是无奈之举。特别是此时的游戏业格局又发生了变化，PS3的前景不被看好，而Wii的创新步伐也刚刚迈开，Xbox360因为在日本根本普及不开也就无法考虑，史·艾不得不开始考虑《DQ9》的走向问题了，是继续和索尼走在一起，还是另寻他法为DQ注入新鲜活力。最终，NDS在日本的大卖以及整个游戏业的掌机化趋势给了他们一些启示，或许任天堂时代真的又回来了。2006年12月12日，《勇者斗恶龙9 星空守护者》发布，登陆平台为NDS。



高技术难敌新创意

一切事物都是在不断变化发展的，

而当量变积累到一定程度之后就会发生质变，这个浅显的道理大家都知道。其在游戏领域自然也是同理。不过游戏进化的方向现在分为了两派，一个是继续向着更高性能发展，而另一个则是在游戏方式上进行改革。前者不用说了，微软和索尼基本属于这一阵营，而任天堂则属于另外的革新派。现在这两方面也不能说是明确地对立了，就拿索尼举例，PS3的手柄为什么加入了六轴的感应功能？而且有消息说他们还注册了一个新的专利，让PS3以后也可以利用摄像头来识别手柄的运动轨迹。看来索尼也不是像微软那样顽固不化，他们似乎看到了任天堂的改革大有希望，于是也想涉足，只不过目前还没有多少厂商响应罢了。



NDS的成功证明了任天堂的创新精神得到了玩家们的认可，而Wii继续走这一条路也获得了初步的成功。现在看来，纯粹追求高技术是不怎么讨巧的。以至于虽然索尼千方百计地学习任天堂，然而PS3的门槛始终太高，太多的新技术使得软件厂商们难以适应，不但开发耗时费力，巨大的资金投入也加重了风险。说白了，大家都是为了生存，干嘛不让自己活得容易一些呢？NDS上面的作品也都是大作，不靠外表赚钱，而是靠创意靠想法，这才是聪明人的选择。

将来谁为PS3保驾护航？

游戏主机是一种特殊的商品，它自身品质的优劣并不能保证是否受欢迎，而是要看软件阵容。就好比一个饭店不管装潢是否豪华，但菜一定要做得好吃才能吸引顾客一样。我们看看PS家族以往的辉煌历史。PS时代，《最终幻想7》的加盟使其名声大震，后续的FF8、9两代更加增添了主机的辉煌，其间各个类型都有大作出现，像赛车类的“山脊”、“GT”，格斗类的“铁拳”，飞行模拟类的“王牌空战”，恐怖类的“生化”、“寂静岭”，还有无数的好游戏根本数不过来。最后，包括《勇者斗恶龙7》也登陆到了这台主机上。到了PS2时代，这样的辉煌并没有消逝，而且是更加强烈，另外的两个对手几乎没有竞争的能力。这时期的许多新作品也接踵而生，并发扬光大。如《鬼武者》、《恶魔猎人》、《怪物猎人》等等，另外史·艾此时的投入也是不遗余力，经典的《FF10》、首次网络化的《FF11》、制作时长空前的《FF12》、画面表现优异的《DQ8》等等。PS系主机的前两代是何其地风光，而这种风光自然是来自于众多游戏软件商的支持，有了那么多大作的保驾护航，又怎么能不登上王者的宝座呢？

PS3的成败，现在绝不能妄下定论。起码我们现在知道的有《最终幻想13》、《合金装备4》、《恶魔猎人4》、《VR战士5》等等。不过大家发现了没有，这些大作都起码是3代以后的续篇。PS3现在也正是靠着这些名作的续篇在招揽人气，我们不知道这些名作究竟能不能把PS3留在家用机王者的宝座上，但起码有了这些大作，PS3要败也就没那么容易了。久多良木健现在的当务之急是确保所有以前PS2上延续下来的大作都能顺利推出，千万不要再出现类似《DQ9》转投他人的尴尬，不然PS3就真的没有希望了。

任天堂时代再次到来？

从上世纪80年代开始，电视游戏领域就是任天堂的天下，到了SFC之后，任天堂在主机的设计上走了些弯路，将家用机的霸主地位拱手让给了索尼。而这一让就是十多年。好在任天堂的掌机一直有着不错的销量，自社的那些游戏作品也颇受好评，所以倒不至于像世嘉那样一旦败下阵来就难有翻身之日。

自2004年底推出NDS以来，任天堂的转机便开始有了眉目。NDS的一路高歌猛进，让任天堂从前途的迷雾中看到了光明。2005年9月16日，岩田聪在TGS上做了标题为“扩大游戏人口，什么是目前业界必要的？”的基调讲演。岩田认为目前家用游戏不断追求写实化，操作日益复杂，引起了玩家的抵抗反应。任天堂未来将努力从两方面着手扩大游戏市场：其一为吸引过去从来没有接触过游戏的新规用户层，其二是将已经远离游戏的老玩家重新拉回来，而实现这两大目标的手段就是创新。当时作为家用机主流的PS2已经渐



DQ系列音乐大师
旋律感动世人！用乐章谱写奇幻的旅程
电视游戏音乐界的不老顽童
杉山弘一

杉山弘一作为《勇者斗恶龙》的王牌音乐制作人，已经为正统系列以及各类外传类作品创作出无数优美的配乐。不过虽然《勇者斗恶龙》和《最终幻想》同属于一个级别的超大作，但是杉山弘一的名号却似乎没有植松伸夫那么响亮。这大概也和两款作品的风格差异有关。《最终幻想》的风格比《勇者斗恶龙》大气，因此音乐方面给人的感觉也是跌宕起伏，让人印象深刻。后者的风格较为平民化，音乐固然优美，但不容易给人留下深刻的印象。这并不代表杉山弘一的作曲不好，《勇者斗恶龙》既然获得了这么巨大的成功，难道其作曲家不也是功臣之一吗？

除了堀井雄二、杉山弘一、鸟山明这三位勇者的长期缔造者外，曾成功开发出《勇者斗恶龙8》的LEVEL-5社长日野晃博也是本次第9代作品的关键开发者，而且相比前面的几位，他才是奋战在最前线，并把以上几位的劳动成果转化为现实游戏作品的功臣。不过虽然前作取得了巨大成功，而这次在NDS上却是前所未有的全新挑战。对此，日野晃博在纪念勇者斗恶龙20周年的新作发表会上表现得非常乐观，并且通过影像的展示，也用事实向大家证明了这一点。

如果大家对此还有怀疑的话，那就看看堀井的态度吧。其实堀井早前就对任天堂的创意表示了赞赏，他曾说：“当初我接触电脑游戏时就非常喜欢电脑与玩家的互动性，根据我的操作指令，在游戏中就会作出相应的反映。这种拥有互动性的剧情我觉得非常有意思。另外，我也很喜欢与硬件之间互动性的创意。正如大家所说的，任天堂的Wii手柄可以说是一个全新的媒介，人们会对通过自己的操作而得到的反馈感到兴奋，这是人的一种本能。”那么现在他首先在NDS上实践了自己的想法，说不定也是为将来征战Wii平台做准备。



渐步入暮年，而掌机的机能日益提高，慢慢开始占据了家用机的市场。特别是在2005年末的商战当中，任天堂仅凭NDS就大获全胜，PS2也仅仅因为有一款《王国之心2》才得以有所表现。时至今日，NDS如日中天，连《DQ9》这样的传统家用机大作也成为了掌机的一员。Wii也继承了NDS的发展方向，并在首发就取得了百万销量。相比微软和索尼的处境，任天堂的时代可能就要回来了。

掌机一统游戏业界的现状

一直以来，掌机在游戏业都只能算是个配角。大家每每谈论的是喜欢并拥有哪些家用主机，或者是精心钻研街机游戏。但随着掌机市场的逐步扩大，这个原本的配角已经在整个游戏业中占有越来越多的份额。如之前的世嘉、SNK、BANDAI这些游戏厂商都不甘于仅仅靠软件来挣钱，但是推出的产品又逐一被任天堂打垮。而到了2004年底，索尼终于也抗拒不了这个巨大市场的诱惑，推出了机能仅次于PS2的PSP。这款掌机的性能算是掌机中最强的，以至于家用机上的作品也可以移植到这上面。而任天堂则在同一时期开始了掌机上的新尝试，用双屏、触摸和麦克风的设计来挑战传统掌机。

这两款掌机现在并不处于直接的敌对状况，相反，它们各自都有独特的长处，并在各自领域独当一面。PSP的画面非常精美，有不少家用机大作都被搬到了上面，而且其超强的娱乐功能也使它抢占了不少MP4的市场。NDS则聚集了当量创新的游戏软件，其玩法的新颖吸引了很多原来的非玩家也开始钟情于掌中的娱乐，更为将来家用机的革新提供了成功的经验。

依照现在的状况，两款掌机已经可以满足大多数玩家的娱乐需求。而家用机正值新旧交替，暂时也没有很多大作值得大家好好把玩，于是掌机一统游戏业的倾向越来越明显。如果微软以后也推出掌机的话，那么一个全新的游戏纪元就真的到来了。

谁还站在索尼的一边

《DQ9》投靠了任天堂是一个大新闻，因为软件厂商的支持是硬件厂商得以生存的命脉。任天堂多了一份支持，则索尼便断了一条生路，何况DQ不是一般的作品，动辄便是两三百万的销量。对此，索尼自然心痛，因为DQ向来只支持销量最好的平台，而且PS3是败给了掌机。史・艾做出这样的决定，无疑于是对索尼的嘲讽，这两家的关系必然受到影响，尽管《FF13》已经公布，但如果情况恶化下去，这款作品也难保不会叛变。

现在有谁是铁了心为索尼卖命的？之前最大的支柱就是史・艾了，有多少人买PS系主机是冲着FF和DQ啊！现在他们动摇了。KONAMI现在还算是比较忠心，不但《合金装备4》已经蓄势待发，连PSP上也推出了质量上乘的原创作品。不过WE系列现在已经出现在了360上，其他游戏也没有太大的作为。NAMCO呢？铁拳系列倒是非常执着，可惜销量不大。山脊系列则是墙头草，谁发售新主机就给谁做。皇牌空战系列的热度也渐渐不如当年，不足以成为拉动销量的卖点。CAPCOM在PS2时代倒是立下了汗马功劳，像什么鬼武者系列、恶魔猎人系列还有《生化危机4》都是响当当的大作。现在PS3版的《恶魔猎人4》已经接近完成，但从公布的画面来看还是很值得期待的。而目前还没有太多消息的《生化危机5》则还遥遥无期。

纵观日本的知名游戏厂商，现在一门心思力捧索尼的几乎没有，虽然这没有让索尼在三大厂商中处于明显的劣势，但起码不像从前那样春风得意了。三家厂商基本是出于同一起跑线，所有的厂商都可能会因为某一款主机的优异表现而投靠过去。只不过现在任天堂的优势比较明显，索尼则要考虑如何挽留剩下的那些厂商了。

NDS完胜,PSP的将来?

谁也没想到，区区一个NDS，竟然可以从PS3的嘴里抢到一块肥肉。那么作为对手的PSP呢？其处境会不会更加危险。其实索尼很早就认识到了PSP在销量上的弱势，不过这两款掌机在一定程度上是井水不犯河水，所以PSP也就不像之前的掌机那样迅速淘汰。毕竟索尼这几年的人缘不错，很多厂商愿意在PSP上做一些游戏，而且论及视听上的效果，以及掌机外观的时尚程度，PSP还要高NDS一筹。对于非铁杆玩家来说，PSP几乎是完美的。

现在PSP也在拼命武装自己，除了不断更新系统程序增加新功能，另外还推出新的周边产品来丰富掌机的应用领域，而它和PS3的联动也是一种娱乐方式的拓展。以此看来，NDS仅仅是抢了PS3的生意，PSP则在继续走它的路。这两者的相辅相成使得掌机市场愈加





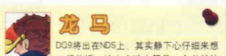
唯夜

DQ9做到NDS上除了可以称作是新闻事件外，个人觉得倒不必由此延伸出对未来形势的太多假设来。SE的这种做法恰恰说明他在家用机方面的观望态度，否则DQ9就应该直接做到Wii上。从目前公布出的开发进度和发售日来看，这个东西肯定是早就在做了，而且肯定在那个时候就已经决定要做在NDS上，所差的，只是该给这部作品一个什么title罢了——是做成外传，还是给一个正统序号。当初的决定套在现今的事件上，其实是引申不出太多涵义的，这更多的就是一次追求利益最大化的行为，以最低的成本赚取最多的利润。可以预见，DQ9一定会大卖，但即便没有它，NDS也已经是胜了。DQ9本身并不会为NDS直接增添几百万的销量，因为二者的用户群本身就有较大的交叉。任天堂方面最需要的还是对其主机的支持，现在这种外表支持实则观望的态度，也不是他们希望看到的。



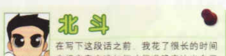
小沛

胜者王侯，败者贼寇。PS3现在还没败，只是暂时处于下风，史・艾的此举也算不得落井下石。你能够想象DQ这样的大作在一款销量不过千万的主机上推出吗？这系列的最高销量可是将近500万套啊，即使是最差的一作也是200多万。现在PS3距离100万台还有段时间，更不要说普及到1000万台是什么时候了。所以，索尼原本也没指望在初期就利用《DQ9》来推动PS3在日本的销量，这款作品只可能做“锦上添花”之用。至于任天堂，NDS有了这款大作之后对于主机本身的帮助不会太大，但如果PS3迟迟没有起色的话，经过了9代的系统变革，将来的《DQ10》想要做到Wii上也不是什么难事。风水轮流转嘛，这次的事件只不过证明了当前游戏界比较乱，新的霸主还未诞生，软件厂商们也难于选择东家。对于玩家来说，在NDS上玩《DQ9》，除了新鲜之外，可能会觉得这是胡闹。



龙马

DQ9将出在NDS上，其实静下心仔细来想一想的话，这也应该也算是一个必然的选择吧，DQ作为一个大品牌，作为一款国民级的角色扮演游戏，自然是要出在拥有国民级销量的主机上，完全可以忽略它是家用机还是掌机这一属性，在这家用机市场走势低靡的时期，加上之前重新制作的FF3不俗的销量，为了保证销量和经济利益也可以说是一个顺水推舟的做法，因为无论是出在PS3、Xbox360还是Wii上，恐怕都很难保证销量，从商业运作上来看没有任何不自然的地方，不过如果因为这一件事情就给家用主机的未来判死刑那也是为时过早，只能说在现在日本用户群的市场细分在某种程度上发生了变化，在这样一个转型时期，这也许只是一场大变革的前奏罢了。而对于我们来说，这更是真正意义上的隔岸之火，一段谈资而已。



北斗

在写下这段话之前，我花了很长的时间来想究竟应该如何才能准确表达出自己对DQ9发售在NDS上这件事的震惊，最后发现自己无论怎样都无法充分表达出震惊程度，只得作罢。我是个准DQ迷，也非常喜欢NDS这个掌机，这件事对我来说当然是天大的喜讯，不过真的是此前就根本没敢有这种想法，毕竟DQ系列一直都是家用机上的绝对王牌作品，掌机上的都是些移植或复刻作品，当大家都还在研究索尼的PS3究竟能否保住DQ9这张王牌的时候，这么一个消息无疑是绝对的晴天霹雳，足以让人大脑短路数分钟！另外一件让人吃惊的就是DQ9改为ARPG的形式了，当然，要想实现其所宣称的四人WIFI联网共同游戏，ARPG是最适合的类型，不过这次的改变的确是真正地颠覆了DQ的传统RPG风格。结论只有一个，任天堂和它的游戏理念确实获得了极大的成功！

繁荣，堪与家用机平分秋色。

DQ9事件对Wii的影响

史·艾这次为任氏的游戏平台奉上了三款DQ作品，其中也有专为Wii设计的《勇者斗恶龙神剑 假面公主与镜之塔》，PS系主机则无缘得到垂青。《DQ9》投靠了NDS对Wii的影响也很大，不仅将这一系列拉回了自己的阵营，同时经过了这次的改革，说不定未来的《DQ10》也能顺理成章地做到Wii。

Wii在次世代家用机中是个另类产品，其诞生并非是心血来潮，而是NDS用两年时间为其打下了坚实的群众基础。现在连《DQ9》这样的大作也可以在这上面推出，可见游戏厂商已经逐渐认可了任天堂在游戏方面的创新之举。游戏不见得就一定要保持原有的样貌，大胆的改革或许会为它增添前所未有的强大吸引力。作为新生事物，Wii在新鲜感上自然胜过PS3很多。那么对于DQ来说，已经推出了20年，现在也需要为系列谋划一个年轻的未来。Wii和NDS就具备这样的能力，NDS的优异销售成绩为厂商们树立了信心，Wii则可以在这条成功的道路上继续迈进。

山内溥的结论应验

原任天堂社长山内溥曾经预言过，掌机游戏以后会有很大的发展空间，在未来会与家用机占有相同的市场份额，甚至随着掌机机能的提升和普及程度的进一步提高，最终甚至会凌驾于家用机之上。现在这句话基本已经应验了大半，掌机的巨大潜力正在逐步得到发掘，而且这次《DQ9》投靠NDS的事件也确实证明了掌机战胜了家用机。或许现在的状况比较特殊，PS2这一代家用主机逐渐退出历史舞台，而新一代主机羽翼未丰。于是已经发售了两年的NDS和PSP就在这段时间支撑起了游戏业的繁荣景象，这一良好的开端也许就预示着未来更广阔的发展。

山内溥并不是神仙，他的这个预测在很大程度上是为了给当时GBA等自家掌机造势。然而要说他的这个预测完全没有根据的话也不恰当。从GB时代开始，百万级的作品就层出不穷，特别是口袋妖怪系列，每一代都不止百万的销量。可见只要是作品优秀，掌机也是一个可以让游戏厂商展示才华的平台。现在的掌机性能有了飞跃的发展，其随时随地可以进行游戏的特点也超越了家用机需要场地的限制，并且在网络功能上也比家用机便捷很多，于是掌机的优势已经越来越明显。想要超过家用机在近几年可能还无法实现，但掌机未来的发展方向和现代人的生活节奏越来越靠近，其超越家用机的一天仿佛已经可以看到个大概了。

LEVEL-5公司的立场

LEVEL-5公司的最杰出作品就应该算是《勇者斗恶龙8》了，其制作水平在这款游戏中展露无遗。不过就LEVEL-5自身而言，它只能算是一个有着优秀领军



人物的小公司，并不能在业界造成多大的影响。而且正因为公司规模不大，所以他们的行事策略和当初的ENIX很像，基本就是依附于销量好的主机来推动自己的产品。这次《DQ9》做到NDS上，LEVEL-5是不怎么可能参与决策意见的，他们所要操心的就是如何将这款游戏做好，使之完全适应掌机的独特设计罢了。

LEVEL-5一直以来对于索尼阵营还是非常支持的，之前PS2处于全盛时期的时候当然就不必说了。而像之前他们为PSP推出的战略模拟游戏《圣女贞德》以及预定为PS3制作的《白骑士物语》，都表明了他们支持索尼的态度。然而前面我们也说过了，毕竟公司规模小，一切更要从长远利益出发。而今像《DQ9》这样的大作要寻找新东家，那么他们也只能老老实实地去投靠如日中天的NDS了。

谁会是下一个叛变者？



索尼现在还不至于到众叛亲离的地步，但是因为这次的事件，也难保将来又会有哪一款原来PS系主机的大作会转投他人。终归是风水轮流转，就像当初NGC上的《生化危机4》一样，任天堂现在终于扬眉吐气了，《DQ9》干脆就是独占。那么下一个叛变的会是谁呢？

CAPCOM不要指望了，现在手头正紧，生化危机做得铺天盖地，原本也不会只忠心于一家。他们的恶魔猎人系列、鬼武者系列还有怪物猎人倒是具备叛变的潜质，不过前提是他们先要把自己的烂摊子管好，否则这些游戏能不能顺利开发都成问题。KONAMI的合金装备系列大概是铁了心要和PS3并肩作战了，最新的《合金装备4》不但成了PS3宣传的重点，而且新作中还特意加入了对手柄六轴功能的支持，可见KONAMI还是比较忠心的。NAMCO的铁拳系列也是PS3的拥趸，连《铁拳DR》都要成为PS3的下载游戏，未来的《铁拳6》也公布了一点消息，加之这一系列现在的销量大不如前，即便PS3失去了霸主的地位，对这款游戏也没有多大的影响。世嘉自从退出了家用机硬件市场，脾气就变得随和了许多，很多大作都是跨平台。不过近期的一些精品就比较偏向于索尼了，像《龙如》还有《VF5》。《VF5》是老早就公布了的，不过一开始可是说要在360上推出，后来又转到了PS3上，现在PS3版的发售日已经确定，但令人吃惊的是家用机的版本竟然没有与街机同步更新，这也就让人怀疑世嘉是否会在360上弥补这个缺憾了。

在以上日本较为著名的游戏厂商中，对索尼绝对忠心的很少。这都归咎于当前游戏业的残酷竞争，当PS2独领风骚时，只有CAPCOM因为站错了队而受到了损失。现在整个业界的局势一片混乱，哪家厂商临时叛变都有可能。因为在商界，利益是一切决策的原动力，谁也不会为了什么信念去和钱作对。假如PS3到明年三月依然达不到100万台的销量，相信以上说的这些大作中又会出现“反骨仔”了。

荇菜

有很多人对于《DQ9》被做到NDS上很不理解，认为原本的家用机大作怎么能够屈尊到小小的掌机上呢？人家陈胜说得好：“王侯将相宁有种乎？”依照现在的情况，《DQ9》不在NDS上发售还有更好的选择吗？他们固然可以选择在PS2的末期推出。但是PS2游戏的研发周期比NDS长，最快也要08年才可能发售，那个时候恐怕已经没什么人在玩PS2了。至于现在的PS3、Wii还有360，哪个也不能够完成这一重任。要知道，史·艾做《DQ9》可不是为了推动主机销量的，而是要靠软件挣钱。360在日本到现在还没过百万当然没能力来接这个作品。PS3倒是很有希望，不过要想实现足够的普及量还要等一段时间。Wii的设计理念太新颖，怕一上来玩家们难以接受，于是这个重任也就只有DS可以接过来。这个游戏的宣传影像我看过了，NDS当真潜力无限啊。

猴子

实际上，《勇者斗恶龙9》移师NDS事件，从追求商业利益的角度上看，是一件很平常的事情。另外它本身也有一定的可行性。首先DQ系列都是以内涵见长，对画面没有太大的要求。DQ8将这个系列提高到一定程度，而9代的画面可能不如8代好，这也许会让一部分玩家觉得不好接受。实际上DQ的游戏画面做出DS上优秀的效果的话，也是相当不错的（我们可以先看看DQM的表现）。从近2年的业界发展局势来看，掌机玩家数量的急剧增加，再加上掌机硬件已经具有相当高的处理能力，许多名作系列的后续作品出现在上面也不是什么奇怪的事情。银河之星、马里奥兄弟、Mother等作品都在DS上推出了正统续作，这就说明DS可以作为一台承载正统作品的主机存在。以前坚持某大作非得出在家用机上的玩家们，其实应该认识到，现在掌机已经今非昔比了。

大怪

很多人对DQ9投身NDS平台持有微词，而大怪我恰好相反，拍手叫好！如今的传统RPG已经日渐衰落，很少能够见到如当年超时空之钥、DQ6这样同时具有游戏娱乐性与剧本内涵的作品出现。而NDS平台的DQ9却能让我们暂时忘却追求画面的华丽，去仔细享受游戏的内在乐趣。而在游戏内容方面，凭堀井雄二与鸟山明先生二人，便可确保游戏在画面风格以及剧本深度上的超高水准，这点我深信不疑。另外，已经成功开发出8代的日野晃博此次再度加盟也保证了游戏的制作水平。在画面表现方面，本作利用了《勇者斗恶龙怪兽篇 JORKER》的引擎进行开发，可以说完全发挥了NDS的极限机能。DQ系列的卡通朴实风格恰好与NDS的硬件特点相映成趣。销量就更不用担忧……NDS平台如今的普及率已经相当惊人，等着看好吧！！

雪飞

看到这样的消息，我们不得不承认，现在的时代已经改变了！不再是游戏造就主机，而是主机造就游戏。简单说来就是谁的主机销量好，软件厂商就支持谁。这个道理太浅显了，《勇者斗恶龙》是个少说能卖200万套以上的大作，现在不做到普及率高的主机上，那剩下的销量要找谁来补足？总不能真的盼望用这款游戏来送索尼的人情吧。因此DQ9转投NDS并不稀奇，毕竟NDS主机单在日本本土的销量就已经超过了1200万台。在这个竞争激烈的年代，软件商也得为了自己的发展着想，既然一个平台明显不适合自己，那么换个平台赚赚钱也没有什么不对。不过DQ转投任天堂的消息对我来说可是个喜讯，谁让咱有台NDS呢！我喜欢Wii的操作方式和低廉的价格，也喜欢DQ系列，正统作品将来继续登陆任氏主机对我来说是百利而无一害。



Vol.197
2007 / 02
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「圣剑传说4」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.197

Focus on Game News

双周注目图片



最近网上出现了PS3双卡的色装图，虽然是玩家自制的，不过表现出人们对任天堂重要的担忧。

Wii逐步占领圣诞市场 两大新机日本人气持平



本刊讯 前不久，Wii正式登陆了大洋洲和欧洲市场。与美国和日本一样，这台次世代主机在这两地同样受到了极大的欢迎。相比之下，索尼的PS3现在仍然不见起色，而这当然还是因为索尼本身的主机产量一直没有跟上。眼看着圣诞节就要过去了，索尼在今年的商战中没有捞到什么好处，又是任天堂独自占尽了商机，出尽了风头。最近索尼当然也没有完全被动挨打，他们首先坚称会在年底出货200万台主机，然后又启动了日本的PS3主机网上订购服务，试图逐步缓解因为缺货而在玩家中引起的不满情绪。



Wii已接近全球制霸

近日，任天堂表示Wii将会成为澳大利亚史上销售速度最快的主机，而这项纪录的原保持者为Xbox360。澳洲任天堂的负责人Vispi Bhopti称："目前从各零售店的反馈信息来看，很多店铺的主机已经全部销售一空。"

本次Wii在澳大利亚首发的最大规模是在墨尔本的Chadstone购物中心，尽管时间是午夜，但仍有上百名玩家等待在当地的零售店门口。现场不仅有DJ在摇滚乐以活跃现场气氛，还在玩家间举办了一些有意思的比赛，并向排队者发放首发纪念赠品。而除此之外的一些小城市也都十分热闹，这些规模较小的零售店平时都比较冷清，但在Wii的首发当天一下子便聚集了许多狂热的玩家争相购买。虽然没有很长的等待队伍，但是人数也远非平时可比。

另外，任天堂欧洲分部宣布：12月8日开始在欧洲上市的Wii，仅仅用了两天时间，其累计销量便已经达到了32万5000台。而在Wii的游戏销售方面，《赛尔达传说 黎明公主》的销量最高，共卖出了24万套，约有74%的主机购买者都选择了这款游戏。

任天堂欧洲市场部经理Laurent Fischer表示："Wii在这里仅一夜便获得了成功，我们扩大市场规模的使命也因此而顺利完成，更多的人将体验到Wii所带来的新游戏理念。"不仅如此，上周DS在全欧洲也卖出了破记录的51万5000台，创造了当地有史以来的单周最高销量，可见任天堂的全新游戏理念已经席卷了整个欧洲。

索尼坚称年底出货200万

PS3的延期和首发数量大幅缩减，已经让玩家们怨声载道，首发一个月的时间依然货源紧张也让人们逐渐对索尼失去了信心。不过索尼最近宣称，他们依然会坚持在年底前生产出200万台PS3，而到明年3月份则出货600万台。虽然PS3在首发之后的出货量迟迟不能达到预期目标，但索尼的态度依然非常乐观，原因就是他们声称PS3的产能问题已经得到解决，PS3的生产速度得到了大幅提高。

原索尼总裁中钵良治近日对记者表示："由于蓝光二极管的供应不足，我们是花了不少时间才将PS3投入批量生产，不过PS3现在的产能已经达到我们预期的程度，从这一点上看，目标200万套的产量可以顺利达成。"到明年3月底，PS3达到600万台的出货量也许很有可能，但年底的200万台则让人充满了怀疑，也与之前我们得到的消息相矛盾，因为索尼此前一再表示PS3在今年底的出货目标是100万台，而中钵良治也没有对此做出进一步解释。



大概是羞于启齿，外界目前还不清楚PS3在北美和日本的确切出货量，索尼自己对此更是只字不提。游戏开发公司Enterbrain曾指出，PS3在日本本土发布后两天销量8.84万，之后六天锐减到4.34万。调研公司NPD Group也曾宣布说，PS3在美国11月份的销量只有19.7万台，远远低于索尼预定的40万台。从目前的情况看，年底出货200万台PS3的言论可信度不大，或许100万台还勉强能够实现。

日本缺货危机解除？

SCEJ发表自12月20日12:00起在PlayStation官方购物网站展开PS3主机的网络订购服务，提供20GB与60GB款式PS3主机供日本当地玩家选购。

SCEJ于2000年2月18日正式设立官方购物网站PlayStation.com，并于PS2主机上市前提供过网络预购服务，不过开放之后由于涌入了大量玩家，导致网络大瘫痪，但其在PS2与PSP的首发中都占有相当大的销售比重。11月11日PS3于日本地区的全球首卖，由于主机供货数量非常吃紧，首批仅能供应8至10万台，远低于PS2与PSP上市时的数量，因此SCEJ方面采取优先供应给大型连锁店与一般零售卖店的策略，而未于PS.com提供预购服务，这也是PS.com自PS2上市以来首次于主机首发的预购活动中缺席。

本次SCEJ宣布，PS.com将于12月20日12:00起正式开始接受PS3主机的订购，采取事先预约登记的方式，玩家需具备PS.com的帐号，相关订单将于12月22日起陆续出货。由本次PS.com开放订购的状况看来，日本PS3主机的供货短缺状况似乎已经获得某种程度的缓解，不过SCEJ并未公布开放订购的数量。根据统计，PS3主机最近在日本的周销售量为5万台左右，累计销售台数为238007台。

PS3与Wii人气不相上下

现在三大次世代主机均已登场，游戏硬件的新一轮大战终于拉开帷幕。在日本360算是提前出局了，而在剩下的PS3与Wii之间，则还有很激烈的一场玩家争夺战要打。最近日本进行了一次相关调查，希望能够从中得出买家的购买意向。

本次调查的对象为18至50岁之间的300位普通日本公民，男女比例各半，年龄层分布也非常平均，目的就是为了让调查的结果更加真实可信。在问及被调查者是否有意购买三大主机的时候，选择一样都没有的为280人，占据了93.3%的比例。已经购买Wii的有12人占到4.0%。已经有PS3的为7人，占2.3%。而已经发售一年之久的Xbox360的拥有者仅为5人，才占1.7%。

在接受调查的所有人当中，三款主机全部都有的只有一个人。在询问其余的299人下一款购入的游戏机会是哪一款时，回答PS3的有81人，想买Wii的为82人。PS3的支持者在陈述理由时，表示PS3上面有自己想要的游戏者居多，有35人。而选购Wii的人中，有48人的最大理由在于对新鲜的控制方式比较感兴趣。

综合以上的调查结果，在初期主机的普及量中，Wii无疑是最成功的。然而它和PS3的支持率相同，也就是说一旦索尼在后来能够提供充足的货源，那么两者之间的差距就会不那么明显了。

12月10日



●EA近日发表了《火爆飚车 公路霸主（暂译）》PS2和PSP版本的开发计划。本作是该系列的最新作品，强调刺激的竞速场面和竞争激烈的世界巡回赛。其制作人Nick Channon表示，本作着重于讲究技巧的大胆竞速，预计2007年推出。

●SQUARE ENIX发表将推出《圣剑传说4》的游戏原声配乐CD，包括坂本龙一和伊藤贤治等众多知名音乐创作者都参与了制作过程。原声CD为4片装，收录坂本龙一创作的主题曲以及游戏中的所有配乐，预定2007年1月24日推出，定价3800日元（含税）。

●由BANDAI NAMCO制作，移植自街机3D对战格斗游戏的PS3专属网络下载游戏《铁拳5 黑暗复苏》的官方网站现正式开张。（详细报道请见右侧）

●由SEGA制作的PS3版《VR战士5》宣布将于2007年2月8日推出，并将附赠PS2版《VR战士10周年纪念复刻版》作为预约特典。（详细报道请见右侧）

12月12月

●SEGA于12月12日发表已取得20世纪福克斯公司的授权，将推出以知名电影《异形》为题材的次世代主机游戏。目前已经有相关游戏在制作当中，类型包括第一人称射击与角色扮演，预定2009年推出首款作品。

●微软于美国当地时间12月11日正式放出针对业余创作者所设计的游戏开发套件"XNA Game Studio Express 1.0"。（详细报道请见右侧）

●SONY与SanDsik于12月11日发表，将共同开发现有记忆棒的强化版"Memory Stick PRO-HG"。该产品将传输速度提升至现有规格的3倍，并保持与原有设备的兼容性。现在预定2007年内推出的仅有4GB版，而最大容量的上限则高达32GB。

●SCE发表将自即日起推出PSP动作益智游戏《乐克乐克》的圣诞节限定特别关卡试玩版下载。试玩版内容是以圣诞节为主题的雪地场景，除了有烟囱、圣诞树等景物之外，登场的角色也都打扮成驯鹿或圣诞老人的造型，充满温馨可爱且欢愉的圣诞节庆气息。

12月13日

●SQUARE ENIX于12月12日举办的DQ诞生20周年纪念新作发表会中发布了《勇者斗恶龙9》的震撼消息。（详细报道请见右侧）

●SCE于12月13日放出了PS3的1.31版系统软件更新。本次的更新中新增了部分PS2硬盘安装游戏的支持，并修正了部分PS2和PS游戏的向下兼容问题。（详细报道请见右侧）

●EA发表已于欧洲随任天堂Wii主机同步推出《极品飞车 玩命山道》以及《美式橄榄球联盟07》等作品。除了上述两款游戏之外，EA后续并将推出为Wii主机设计的《SSX Blur》、《哈利波特》、《老虎伍兹》、《荣誉勋章》与《模拟人生》等众多EA招牌系列作品。



特报 日本专讯 《勇者斗恶龙9》震撼发布 正统续作首次登陆掌机

本刊讯 SQUARE ENIX于12月12日下午在日本举办了《勇者斗恶龙》系列诞生20周年纪念新作发表会，会中发布了街机版《勇者斗恶龙 怪兽仙境战斗之道》以及NDS版《勇者斗恶龙9 星空守护者》两款新作。



《勇者斗恶龙9 星空守护者》是正统系列的最新作品，也是首款在掌机上推出的正统续作，消息一经发布，便在日本引起了巨大的轰动。该作由曾担任PS2《勇者斗恶龙8》制作的LEVEL-5负责开发，支持Wi-Fi无线网络与4人联机等功能，预定2007年内推出。

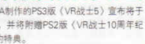
《勇者斗恶龙 怪兽仙境战斗之道》则是款街机卡片对战游戏，玩家将通过投币购买卡片的方式，以简单的操作来进行对战，该作预定2007年夏季在日本地区推出。关于这次所公布的消息，本期杂志将有大幅的专题策划对这一事件进行评论，敬请读者们留意。



←↑DQ9代的系统进化和画面进化都非常明显。

特报 日本专讯 PS3《VF5》发售日公布 专用街机摇杆同步推出

本刊讯 由SEGA制作的PS3版《VR战士5》宣布将于2007年2月8日推出，并将附赠PS2版《VR战士10周年纪念复刻版》作为预约特典。



PS3《VR战士5》是街机的移植版，不但完整移植了所有动作与图像等精良的表现，并加入街机版所没有的家用版原创模式以及5.1声道环场音效的支持。继今年E3发表了《VR战士5》将于2007年春季在PS3平台推出之后，本次SEGA正式公布了这款游戏将于2007年2月8日在日本地区推出，并将提供给预购玩家PS2版《VR战士10周年纪念复刻版》作为预约特典。

《VR战士10周年纪念复刻版》是于2003年11月所发售的书刊中的同捆游戏，内容是以《VR战士4 Evolution》的系统加上初代《VR战士》的画面所构成，让玩家以充满复古风味的初代多边形游戏画面来体验当时最新一代的游戏系统。



SEGA同时也发表，专门为本游戏所设计的PS3格斗摇杆"Virtua Stick Controller High Grade"也将于游戏发售后的2月15日推出，该摇杆采用USB有线连接，具备8方向摇杆和所有功能按钮，用街机机台的零件所构成，提供给家用版玩家相同的操作手感。

PS3《VR战士5》预定2007年2月8日推出，定价8190日元（含税），专用格斗摇杆预定2007年2月15日推出，定价7329日元（含税）。喜爱这款经典3D格斗游戏的玩家，恐怕又有一笔不小的投入要付出了。

软件 日本专讯 PS3版铁拳官方网站开张 画面表现能力大幅提升

本刊讯 由BANDAI NAMCO制作，移植自街机3D对战格斗游戏的PS3专属网络下载游戏《铁拳5 黑暗复苏》的官方网站现正式开张。

《铁拳5 黑暗复苏》是《铁拳5》的强化版，以PS2兼容基板"SYSTEM 256"制作，加入2名新角色，并调整了原有角色的招式，共收录35个格斗舞台。PS3版《铁拳5 黑暗复苏》采用网络下载方式提供，预定容量约为800MB。游戏以街机原作的内容为基础，并针对PS3主机的硬件加以调整强化，游戏画面由480p提升为1080p，分辨率提升6倍。



PS3版中收录了标准的街机模式以及PSP版中的部分模式，虽然比街机版丰富很多，但仍然不及PSP版。而且本作仅支持单机双人对战，不支持网络对战。至于三岛仁八的开放使用，由于实力强劲，其实也没多少对战价值。本期无双报道中对这款游戏进行了详细的介绍，感兴趣的读者不妨多多留意。

特报 日本专讯 1.31版PS3系统软件更新 两款网游大作可顺利运行

本刊讯 SCE于12月13日放出了PS3的1.31版系统软件更新。本次的更新中新增了部分PS2硬盘安装游戏的支持，并修正了部分PS2和PS游戏的向下兼容问题。

据官方资料表示，本次的1.31版系统软件主要更新内容为新增PS2硬盘安装游戏的支持，目前支持的游戏包括《信长野望Online》与《最终幻想XI》两款游戏。安装上述两款PS2游戏时，需先联机至PS Store免费下载安装"PS2系统资料"后方可进行安装。安装时系统将自动分割出游戏所需的硬盘储存空间来进行安装，《信长野望Online》的主程序与资料片需要7GB，《最终幻想XI》的主程序与资料片需要10GB。

除以上两款游戏之外，其余支持硬盘安装加速读取的游戏，目前尚无法支持。另外，本次更新同时也修正了部分PS2和PS游戏的运作状况，相关信息可于官方网页查询。

事件 美国专讯 微软放出新版XNA套件 X360游戏开发环境简化

本刊讯 微软于美国当地时间12月11日正式放出针对业余创作者所设计的游戏开发套件"XNA Game Studio Express 1.0"。另外，针对有志参与游戏开发的会员制服务"XNA开发者俱乐部"也同步展开运作。

XNA Game Studio Express是专业跨平台整合型游戏开发套件"XNA Studio"的简化版，以"Visual C# Express 2005"为基础，并针对业余创作者加以改良，提供了简易的开发环境与详细的教学文件。该软件已于12月11日开放下载，可以在执行WindowsXP SP2的PC上执行，PC平台的游戏开发没有资格限制，开发成果并可自由进行商业用途。

Xbox360平台的游戏开发则必须加入XNA开发者俱乐部，加入方式为通过XboxLive卖场的付费订阅，分为4个月49美元与1年99美元两种方案，加入后即可获得微软方面丰富的开发资源，通过PC与Xbox360联机来进行游戏的开发、测试与试玩，并可与其它会员分享彼此的开发成果。

12月15日

●BANPRESTO制作的PS2版《超级机器人大战OG》，现发表将将延期推出。本作是以GBA的两款系列作品内容为基础，影音部分则针对PS2的硬件重新打造，并加入了新角色、新机体、新剧情与新系统等众多原创要素。原定2007年1月25日推出，定价7329日元，改动后的时间未定。

●日本游戏周边制造商HORI发表，将于明年2月8日在日本地区与《VR战士5》同步推出2款PS3专用格斗摇杆。（详细报道请见右侧）

●任天堂于12月15日发表，将对Wii的手柄加强安全措施处理，推出加粗吊绳的更换服务，并免费供日本地区玩家更换。（详细报道请见右侧）

●由史·艾制作的NDS角色扮演游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》，近日于官方网站放出了店头宣传影片，并预定于全日本DS Station展开试玩体验活动。这次试玩活动也是本作在上市之前的最后一次宣传，这款游戏将于12月28日推出，定价5040日元（含税）。

12月16日



●SEGA近日发表，11月下旬于日本地区推出的NDS时尚舞蹈游戏《时尚魔女拉美and贝莉DS收藏集》，出货套数现已突破百万。这款游戏改编自同名街机作品，主要的玩家群为女性。本次销量过百万也充分证明了NDS的受众面大大超过了以往的主机。

●微软近期于Xbox官方网站发表，将自即日起举办2006 Xbox Live Arcade全球挑战赛。优胜者将可获得42英寸液晶电视等诸多奖项。（详细报道请见右侧）

●任天堂近日紧急发布，部分于日本地区推出的NDS、NDSL主机电源可能会发生过热而造成破损状况，因此将全面回收更换。（详细报道请见右侧）

●据日本方面的报道，SQUARE ENIX将于PSP上推出《最终幻想战略版》的复刻作品《最终幻想战略版 狮子战争》。另外还有一款系列的最新作品也透露了开发的意向。（详细报道请见右侧）

12月17日



●HighImpact Games开发的科幻动作游戏《拉切特与克拉克》的正统续作将在PSP上推出，近日官方放出了相关游戏画面。这系列前后曾于PS2上推出4款正统作品，并发布了1款开发中的PS3新作。PSP版《拉切特与克拉克5》预定2007年春季推出。

●台湾省微软于近期更新了Xbox360的向下兼容支持名单，新增了多款畅销知名Xbox游戏，包括《松鼠库克 重装上阵》、《死或生终极版》、《孤岛惊魂》、《分裂细胞 双重间谍》等。本次的更新共增加了15款支持游戏，并改良了《火爆飚车3》的兼容问题。玩家可通过Xbox Live网络进行更新，或者是用PC下载更新文件。

●史·艾最近发表，预定于Wii上推出的《最终幻想水晶编年史》新作现正式定名为《最终幻想水晶编年史 水晶信差》。（详细报道请见右侧）

硬件 日本专讯 HORI推出2款PS3摇杆 发售时间将与VF5同步

本刊讯　日本游戏周边制造商HORI发表，将于明年2月8日在日本地区推出2款PS3专用格斗摇杆"Fighting Stick 3"与"Real Arcade Pro. 3"，定价分别为5229日元（约合人民币370元）与8379日元（含税，约合人民币600元）。

这两款产品皆为PS3专用格斗摇杆，采用了标准USB有线连接，配备有8方向摇杆和所有功能键，并支持连发功能。"Fighting Stick 3"采用了标准家用版格斗摇杆设计，价格较为低廉，其连发功能提供了SLOW（每秒5次）、NORMAL（每秒12次）与FAST（每秒20次）的3段设定。"Real Arcade Pro. 3"则采用与街机相同的摇杆与按钮零件，提供更优异的操作手感，其连发功能固定为每秒20次。另外，这两款摇杆均不支持6轴感应功能。



这两款产品特别选在了《VR战士5》发售当天推出，并比SEGA自社预定推出的PS3专用格斗摇杆抢先1周，看来HORI是打定主意要抢SEGA的买卖了。

软件 日本专讯 FF战略版重新登陆PSP 系列两款作品一同发布

本刊讯　据日本方面的报道，SQUARE ENIX将于PSP上推出《最终幻想战略版》的复刻作品《最终幻想战略版狮子战争》。另外还有一款系列的最新作品也透露了开发的意向。

《最终幻想战略版》是SQUARE ENIX于1997年在PS平台上推出的战略模拟游戏，由《皇家骑士团》系列的制作人松野泰己领军制作，以独特的剧情以及多样化的职业、技能与战术系统而受到玩家的喜爱，累计销售套数达到135万套。本次的复刻版除了继承原作的内容之外，还加入了多项强化改良，包括针对PSP屏幕加以改良的宽屏游戏画面、新职业"洋葱剑士"、以及以插画风格所绘制的3D剧情动画等等。

除了这款复刻的作品之外，日本媒体还预告了另一款新作《最终幻想战略版A2》，这款作品现已公布将登陆到NDS上面。至于PSP版的《最终幻想战略版》现在也没有公布发售时间。

事件 美国专讯 微软举办Live全球挑战赛 绝佳创意推动网络普及量

本刊讯　微软近期于Xbox官方网站发表，将自即日起举办2006 Xbox Live Arcade全球挑战赛，邀请全球Xbox Live玩家共同参与Xbox Live游乐场的各项挑战，优胜者将可获得42英寸液晶电视等诸多奖项。

本次的活动以Xbox Live游戏场中的《Limines Live!》与《Small Arms》为挑战项目，想参与的玩家需事先于官网报名，并下载两款游戏的完整版，以指定的规则进行游戏。《Limines Live!》的挑战自12月17日起至12月23日止，玩家必须选择60秒时间攻击模式，游戏会记录每一场挑战的得分。玩家可以不断挑战自己的记录，最终由电脑选出最高分成为优胜者。排名前105名的玩家，在确认资格以及符合所有条件后，也将有机会获得其他奖品。

《Small Arms》挑战自12月24日起至12月30日止，玩家须登入等级配对模式中的多人玩家游戏，分数由TruSkill排名系统决定。同样是最高分者获得大奖，而且其余的奖品也非常丰富，喜欢挑战的玩家们不妨去试一下。

事件 日本专讯 Wii手柄意外接连不断 任天堂推出加粗版吊绳

本刊讯　任天堂于12月15日发表，将对Wii的手柄加强安全措施处理，推出吊绳更换服务，加粗了原有手柄吊绳，并免费供日本地区玩家更换。

任天堂的Wii主机由于具备独特的动态感应设计，因此玩的方式与以往不同，经常需要大动作挥动，因此任天堂特别强调游戏时必须用吊绳将Wii的手柄挂在手腕上，以免脱手伤人。不过就最近接连发生的意外状况来看，即使是玩家们佩带了吊绳，仍然会发生脱手情况，而且大部分的原因都是绳子太细造成的。

为了让玩家能更安心地游戏，任天堂这次特别针对吊绳加以改良，将原本0.6mm粗的线强化为1.0mm粗，以防止激烈挥动时发生断裂的状况。而先前已购入Wii手柄的日本当地玩家，则可免费登记更换新版吊绳。

特报 日本专讯 部分DS电源存在安全隐患 任天堂紧急回收问题产品

本刊讯　任天堂近日紧急发布，部分于日本地区推出的NDS、NDSL主机电源可能会发生过热而造成破损状况，因此将全面回收更换。

任天堂表示，在日本地区已卖出的1300万台DS主机中，约有20万台（NDS约8万、NDSL约12万）所使用的电源因为生产工程上的瑕疵，而可能会发生故障。这批可能会发生故障的电源是由长野日本无线株式会社所制造的，插头一侧右下角标示有"JRC"字样，除此之外的电源并不会发生过热问题，玩家可以安心使用。凡是手头上持有这批电源的使用者，可通过任天堂客户服务免费更换。

据称，这批有问题的电源只在日本地区推出过，因此并不影响日本以外地区的用户，而且数量不多，因此影响也不会很大。



软件 日本专讯 Wii版FFCC正式定名 NDS新作近期提供试玩

本刊讯　史·艾最近发表，预定于Wii上推出的《最终幻想水晶编年史》新作现正式定名为《最终幻想水晶编年史 水晶信差》。

《FF水晶编年史》是2003年在NGC上推出的FF系列衍生作品，以充满瘴气的世界为背景，故事叙述受到水晶守护而免于瘴气危害的人们，为了维持水晶之力而外出冒险，寻找玛娜之水。史·艾于2005年的E3上便宣布了这款作品，并将支持Wii所具备的Wi-Fi无线网络功能。本次则是进一步发表Wii版《FF水晶编年史》将定名为《FF水晶编年史 水晶信差》，游戏的内容与推出日期目前尚未公布。

除了Wii版之外，《FF水晶编年史》还将于NDS上推出新作《FF水晶编年史 命运之环》，并于日本千叶幕张展览场举行的"JUMP FESTA 2007"中展出试玩版，官方网站也预定于近日内开张。

“我们完成了一件非常了不得的作品”“在一两年后系列会更加的出类拔萃”

——访《机动战士高达 目标锁定》总制作人稻垣浩文

《机动战士高达 目标锁定》是一部再现了真实质感的机动战士做出仿真动作的作品。真实再现系列原点“一年战争”的世界就是本作的制作目标。玩家将在游戏中作为一名普通的机动战士驾驶员所属于地球联邦军或是吉恩公国军，赶往战场参加战斗。游戏中的战斗场景非常宏大，而达成任务目标的方式也各式各样。作为与以往的“高达”系列不同的本作，总制作人稻垣浩文表示这就是PS3上面的次世代作品风格。

目标是与主机一同首发

——首先，《机动战士高达 目标锁定》作为PS3的首发游戏，请谈一下对于PS3这硬件的感想吧。

稻垣■“高达”系列游戏作为伴随硬件一同首发的软件，这好像是头一回。PS时代晚了半年、而PS2则是在9个月之后才推出。在PS时代我作为辅助制作人积累了一些经验，后在PS2时作为总制作人统筹整个游戏。而这一回由于要作为和PS3一起首发的游戏，坦白地说在开发的初期阶段我们这些开发组成员连从何处下手都不知道。好在我们之前曾经开发过数款同一类型的游戏，根据过去的经验我们总结出一些能够吸引玩家的关键内容。关于这次的硬件，我可以说它“能够完成一些非常强的东西”。举例来说，去年10月我们完成的PS2版本的“高达”作品中收录的CG影像画面，在新的硬件环境下可以轻易地用即时演算技术实现出来，而其素质之高使我们不禁发出：“这个，不是CG动画么？”这样的感叹呢（笑）。

——在开发途中你们完成了哪种程度的效果？

稻垣■是的，我认为PS3的画面处理能力非常之强。此外，在开发初期部分成员有了“我们这次使用物理即时演算程序来制作吧”的意向，连我都不知道那究竟是什么。由于我从制作游戏的第一线离开去制作动画，等我刚回来的时候已经有很多新东西需要重新学习掌握了。虽然以前没有这样的条件，但是开发了PS3版游戏之后这一切都成为可能。使用了物理演算之后游戏会产生什么样的反应，这也成了本作中值得注意的关键部分之一。如果只是可以取下机器人的部位或是将机器人的一部分破坏有点大材小用，但是与游戏规则和任务系统联系起来，之后再加上“间谍模式”的话，就可以充分利用PS3的机能制作很超前的东西。而那些历代主机无法描写的、比如说远景的细节刻画，现在也能够一五一十地描绘出来。捕捉锁定远处的敌人、或是扩大视野进行部分破坏，还可以在接近战中只瞄准对手机体的头部，用机能实现了多姿多彩的游戏玩法。有了PS3硬件机能的帮助，我预感到我们似乎正在完成一件了不起的东西。

——游戏的质量计算是使用了即时演算吧？机动战士的重量都是通过想象之后再现的么？

稻垣■很少有比“高达”更富有真实感的动画片了，但是机动战士们其实是虚构的。在制作E3展示时使用的影像时，一个18米高的庞然大物如何进行动作，我们完全是凭借想象来制作的。当时的画面看起来虽然很粗糙，但是操作性还不差。虽然对比其他的动作类游戏来说，有稍微辛苦一点的地方，但是实际接触游戏你就会发现，借助了PS3机能的帮助，游戏的一切都会真实到难以想象。

——还有其他什么有重大改变的东西么？

稻垣■借助于绘图功能和游戏设计进步后最明显的就是武器的切换。在以往的作品中，比如说镭射枪消失的时候给人一种很不真实的感觉。而在本作中吉姆使用机关炮射击之后再使用光剑时，机关炮会非常真实地被收纳在机体身上。这在动画版的高达中都没有被提及到，我们是参考了其他的机器人作品、并且与SUNRISE的工作人员协商了之后才做出的决定。而在原作中扎古和高达拿着的火箭筒如果按照原本尺寸的话，恐怕它们从楼群中穿梭时炮身会卡住的吧（笑）？之后便是由于使用物理演算能够进行部分破坏之后带来的问题了，比如说在战斗中机动战士被破坏了右手，但背后的激光剑还完好无损，但由于没有了右手所以无法使用激光剑，这样的设计略微有些不合理。而机动战士们一般都是左手持盾，如果把盾丢掉而使用左手拿着激光剑便能够继续战斗了。由于本作是动作游戏，我们还是想尽可能地贴近真实的机动战士世界。



←稻垣浩文在BANDAI NAMCO GAMES中是为数不多的动画漫画与游戏全部精通的制作人才。

充满好点子的软件作品

——绘图方面果然还是本作的重中之中？

稻垣■在这回我们工作中的重点之一就是全面真实的光影效果系统。当年由于PS2的机能限制没能完成，这次借助新硬件终于得以实现。仔细观察的话，玩家操纵机动战士的影子是非常自然地从机体上投到地面上。如果身处于沙漠这样的强光场地便非常的一目了然，这样的效果对于增加玩家在战场上的投入感有了很大的帮助。但是即便是PS3想要活用光影效果也是一个不小的挑战，大概在首发的几款游戏中，只有本作使用了这样复杂的系统吧？

——在游戏系统方面很耗费精力么？

稻垣■本次作品的时间段是“从10月3日开始一直到1月1日为止的3个月时间的战斗”，玩家将扮演联邦军机动战士驾驶员的队长在游戏中不断成长。从10月3日开始，完成第一个任务后便进入10月4日。完成每一个任务之后时间都会前进一天，但是如果玩家修复在战斗中受损机体的话便要耗费数天时间，在这段时间内玩家是不能够出击的。当然如果机体不受伤害的话，每天的战斗都能够参加。也就是说，根据玩家游戏的结果，能够改变整个战况也说不定。这些便是在以往的“高达”系列作品中没有实现好点子，前面说过的玩家能够用自己的行动改变整个战局乃至世界形势，这无疑是非常吸引人和具有挑战性的。

——开发游戏的诸位有没有发现PS3的优点和缺点？

稻垣■可以说优点和缺点是表里一体的。不论是绘图功能、还是程序部分，都给人一种有无限研究可能性的感觉。如果我们的时间能够再充裕一些的话，我认为我们一定会做得更好。我个人认为用很少的成员在短时间内研发一部作品真的是非常困难的事。

——开发游戏的人员情况是怎么样的？

稻垣■绘图人员和程序人员合计起来有50人左右。如果这部作品是由20人的团队创造出来的话，最后游戏性肯定会发生改变。同时，由于本作是第一作，在制作时我们积累了许多经验同时有许多新的想法。如果制作2代的话，我们肯定会更加熟悉PS3的硬件环境，改造创新1代的缺点和优点，同时加入在1代时候由于时间仓促没能实现的一些想法。续作要是在1、2年后推出，我们有自信能够做出一款非常完美的游戏作品。



稻垣 浩文 Hirofumi Inagaki

BANDAI NAMCO GAMES制作人对于“机动战士高达”系列可以说了如指掌，非常擅长“机动战士高达”系列游戏。而除了游戏之外，对于动画制作也非常有经验，可以说是个很全面的制作人。

——稻垣先生对于PS3基于网络通信的无限可能性有什么感觉？

稻垣■这已经成为现在游戏的主流功能，我们尽可能的在本作中充分利用。为了活用网络机能究竟要去注意些什么，不仅仅是我们开发小组，是值得整个BANDAI NAMCO GAMES去考虑的问题。与“高达”一同首发的《山脊赛车7》通过网络是可以实现14人同时对战的，将来的“高达”也将会逐渐进步跟上时代的步伐。

——PS3是能帮助大家上网的硬件？

稻垣■PS3发售了没有多久，这个问题暂时还不好说。不论是PS3或是XBOX360，考虑软件与网络之间的关系是必须要做的工作。

——与PSP之间的连动做得怎么样？

稻垣■PSP由于是在我回来之前发售的硬件，我并没有在上面制作过游戏软件。倒是有一款“交响诗篇”作为UMD-VIDEO发售了（笑）。

——您有没有一种PSP的硬件机能还没有被完全发掘出来的感觉？

稻垣■是这样的。在PS3上面下载了的数据在PSP上面也有可能启动，在这个前提下就有了许多的可能性。比如说RPG类，用PSP携带出一个迷宫的数据，便可以在电车上或是什么地方进行游戏并使游戏角色升级。这样回家以后玩家便可以用升级后的状态去继续游戏了，这是一件很妙的事情。

——最后对广大玩家说几句吧。

稻垣■嗯，这次由于是我们第一次开发PS3版的游戏，有可能在一些细节上做得不那么完美。但是这个作品确实是我们花费精力制作出来的，里面有很多创意都是非常新颖的。不论您是不是“高达”的铁杆迷，我们都希望大家能够亲自体验一下这部次世代的高达作品。

12月18日

●《蓝龙》在上市一周的时间销售达到了8万套，创下了日本Xbox360游戏的销售新纪录。同时也带动了360主机在日本突破了20万台销量。（详细报道请见右侧）

●Shadow电影工作室近日宣布，他们计划拍一部以《铁拳 黑暗复苏》为故事背景的真人动作短片，其中风间仁和布莱恩将在该短片中出现。因为该片并非长篇的高成本制作，因此在近两月之内即可与大家见面，同时该工作室也公布了几张电影剧照，供大家欣赏。



●据最新消息，《变形金刚》的最新游戏将随电影一起在明年登陆任天堂的Wii和NDS平台。（详细报道请见右侧）

12月20日

●SCE于今日放出了PSP的3.03版系统软件的更新措施。主要变更处为增加了下载游戏的支持数量。主要是为了配合12月21日新放出的9款PS下载游戏，其余部分并无变更。

●SCEJ于12月20日宣布，将在PS3网络虚拟商店的经典游戏下载专区中新增9款PS游戏。这9款游戏都是PS的完全移植版，执行平台为PSP，执行时需配合最新放出的3.03版系统软件，每款游戏的下载价格皆为525日元。其中的名作有《R-TYPE SPSPIREM》、《恐龙危机》、《钻地小子》等。

●So-net近日发表，将于圣诞节举办Cosplay派对活动"Cos X'Mas Party"。届时将邀请Cosplay爱好者们于圣诞节前夕共襄盛举，并于PSP无线上网服务频道P Walker中推出电影《东京朋友》的网络首映。



●在《死或生》系列十周年纪念之际，TECMO除了举办了一系列的庆祝活动，而最近他们还特别推出了一种"死或生十周年纪念信用卡"。该信用卡的图案都是死或生系列中的美女形象。（详细报道请见右侧）

12月21日

●世嘉美国和欧洲分公司，于12月21日宣布将在Xbox360上推出《VR战士5》。本作将于2007年的夏季发售。（详细报道请见右侧）

●BANDAI NAMCO今日正式发表，将于2007年推出由KOEI协助开发的PS3原创新作——《高达无双》。（详细报道请见右侧）

●任天堂发表将于12月22日推出由Opera Software开发，供Wii主机进行全球信息网页阅览用的Wii专用浏览器软件，并提供给玩家免费下载使用。（详细报道请见右侧）



●EA宣布，预定于1月12日在台湾省推出的Xbox360科幻动作射击游戏《失落的星球》的特别版。该特别版拥有独家的封面设计与金属包装，内含设定画册、多人联机地图，以及游戏音乐、网站工具、高分辨率动画等丰富内容的游戏素材光盘，定价约为人民币550元。

事件 日本专讯 《蓝龙》首周热卖8万套 日本360主机突破20万

本刊讯　据日本Media Create的最新统计，近期发售的Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》，在上市一周的时间销售达到了8万套，创下了日本Xbox360游戏的销售新纪录。

《蓝龙》是由坂口博信、鸟山明与植松伸夫这三大巨匠携手合作的日式风格游戏，微软也想借此来叩开日本游戏市场的大门。《蓝龙》于上市首周销售了80348套（含主机同捆版），是当周排名第4，推出的主机同捆版也带动了主机的销售，使得当周Xbox360主机的销售量暴增为35343台，是前一周的8.7倍，累积销售台数并正式突破20万台。

日本地区Xbox360自去年12月推出以来，主机与游戏的销售一直处于低迷状态，周销量基本维持在数千台左右，其从首发至今的累计销售台数甚至远远不及Wii上市一天的成绩。不过本次《蓝龙》成功突破重围，有近4成的Xbox360玩家购入，可见软件才是决定主机生死的关键要素。

特报 日本专讯 集合两大公司的经典作品 PS3新作《高达无双》发布

本刊讯　BANDAI NAMCO于12月21日正式发表，将于2007年推出由KOEI协助开发，并融合经典科幻作品《高达》与知名游戏作品《无双》两题材的PS3原创新作——《高达无双》。

《高达无双》是以BANDAI NAMCO经典科幻作品中的高达机器人角色，结合了KOEI知名动作游戏无双系列的游戏风格与绘图技术所制作的战略动作游戏。本作的内容目前尚未公布，预计将是一款采用玩家所熟知的高达系列剧情、人物与机体，结合了无双系列爽快刺激的一骑当千大规模战场战斗的独特作品。

本作的发布相当出人意料，同时也让玩家对这款"杂交"的作品充满了期待。目前官方仅放出了本作的logo图样，其设计和《真三国无双4》非常类似，估计等游戏发售时，其中的大致内容也会让两个系列的玩家感到非常熟悉。

特报 国外专讯 VF5正式公布登陆360 PS3又一大作遭到瓜分

本刊讯　世嘉美国分公司和欧洲分公司，于12月21日宣布将在Xbox360上推出街机3D格斗大作《VR战士5》。现在，这款游戏在美国以及欧洲的游戏发售表中已经明确标注，将于2007年的夏季发售。

世嘉欧洲分社的主管Matt Woodley说："喜爱《VF5》的玩家们现在一定觉得非常幸运，因为现在大家已经可以在当前最热门的两大次世代主机上玩到这款素质优良的游戏了。将这款游戏跨平台推出，也是为了能让更多的玩家感受到《VF5》超越以往的震撼，众多的格斗流派以及近乎完美的画面表现一定会让所有玩家对这款游戏爱不释手。"

其实《VF5》最早公布家用机版时便是360平台，但后来相关的开发消息忽然不见了，并转为在PS3上推出。大概是由于游戏推出时间紧迫，然而PS3主机的普及量还不够大，因此这款游戏才又重新公布了360版。不管怎么说，多平台发售对于玩家终归是一件好事。

特报 日本专讯 Wii专用网络浏览器发布 推广期间提供免费下载

本刊讯　任天堂发表将于12月22日推出由Opera Software开发，供Wii主机进行全球信息网页阅览用的Wii专用浏览器软件，并提供给玩家免费下载使用。

Wii的系统操作界面采用了方便直观的"Wii频道"，该界面是由醒目的大型图标以棋盘格的方式列表所构成，可通过Wii的手柄进行简单的操作，来使用各种不同功能与内容的频道。本次预定于12月22日放出的Wii专用浏览器软件，是供Wii频道中的网络频道用来进行网页浏览之用，目前公布的版本是仅具备基本浏览器功能的试用版，正式版预定2007年3月推出。

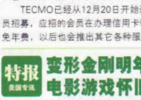
目前玩家可通过Wii的购物频道下载Wii浏览器软件，预定将来以付费方式提供，不过为了初期的推广，因此在2007年6月底以前将采取免费提供，费用为Wii点数500点（约500日元）。

特报 日本专讯 20周年庆典创意另类 DOA推出美女信用卡

本刊讯　在《死或生》系列十周年纪念之际，TECMO除了举办了一系列的庆祝活动，而最近他们还特别推出了一种"死或生十周年纪念信用卡"。该信用卡的图案都是死或生系列中的美女形象。

这款死或生信用卡作为系列诞生10周年纪念项目的一环，卡片正面的设计上采用的是最受欢迎的3名登场人物霞、绫音还有瞳，玩家可以根据喜好自由选择对应人物的信用卡。除了卡片的外观设计和游戏相关外，消费者在刷卡后，寄来的消费清单里还会内附1张女性登场人物的交易卡（共9种），根据消费额里积蓄的相应点数可以交换死或生原创商品。





TECMO已经从12月20日开始进行该款信用卡的会员招募，应招的会员在办理信用卡时可免去入会费同时免年费，以后也会推出其它各种服务。

特报 美国专讯 变形金刚明年登陆NDS 电影游戏怀旧双重出击

本刊讯　经典美国科幻动漫作品《变形金刚》是现在很多人童年时期的美好回忆，其在美国更是非常受欢迎。明年大导演迈克尔贝执导的电影版《变形金刚》即将登上大银幕，而除此之外，任天堂的玩家也将有幸重温这款经典的作品。据最新消息，《变形金刚》的最新游戏将随电影一起在明年登陆任天堂的Wii和NDS平台。

《变形金刚》的游戏并不是原作中的内容，而是根据这次的电影而改编。NDS平台上会推出两款作品，而次世代Wii平台上则会有一款。在游戏中，玩家可以随意选择"汽车人"和"霸天虎"两帮势力，每个机器人都有其独特的装备和武器，其所有动作和变形都是忠实于原作的。

这款游戏由著名的Activision公司发行，目前还在开发当中。至于任天堂公司之外的其他游戏平台还没有任何消息。

↑这就是电影版中的擎天柱了。

业界的声音

——三大主机齐聚后的业界论争

“对PSP而言，并不单单是提供一个进行游戏的平台，而是要同时提供游戏的方法和获取追加数据的方法。”

——SCEJ企划部部长细谷惠在谈到PSP的特色和今后发展方向时这样说道。虽然和NDS的正面交锋中可以说是处于劣势，当时PSP也不能说是完全没有自己的特色。

“今年电子游戏领域的最大事件是索尼的‘如何让自己落后’。索尼的PS2在最后一场游戏主机大战中获得全胜，但是，当索尼此次将所有赌注下在一款名为Cell的芯片以及一种名为Blu-Ray的塑料碟上的时候，其胆量的确让人吃惊，问题在于，他们能成功么？”

“作为一款游戏机，PS3价格极高，竟然达到600美元，虽然PS3在日本卖得略便宜一点，但是索尼目前必须明白一个事实——他已经被一款叫做Wii的游戏主机打败了。”

——著名的《时代》周刊把PS3评入了年度5大失败之中，所用言辞也是极尽嘲讽之能事，矛头直指蓝光光盘和难以把握的机能。虽然由于多种问题的存在，PS3前景的确堪忧，但是这一说法还是有太过武断之嫌。究竟哪种理念会取得更大的市场恐怕还是要等待时间的检验，天知道这样给玩家提供谈资的口水战还要持续到什么时候。

“在外观上与现有的影音娱乐设备无异，但却有着更加强大的机能、两倍于现有PS3的内存容量、至少两个HDMI输出端子以分别满足高质量的图像与声音输出。”

——久多良木健在接受日本媒体采访时表示SONY有意推出一种完全以高品质视听享受为核心的新型PS3主机，这台主机将比现有的PS3机能更强大、更高端，当然价格也更昂贵——至少会是30万日元（折合人民币近两万元）。

这一举动不禁让人又想起了PSX，虽然PS3本身的定位就已经区别于传统主机，但是“娱乐终端”这一想法显然还没有得到完全实现，不过这种一味追求高端的做法所要面对的消费群体究竟定位在哪里？虽然肯定并非传统的玩家群，不过想必SONY内部也是经过严格论证的吧。

“GBA的辉煌虽已逝去，但我们并不想在这里，为这个曾经为我们带来无数欢乐的平台来写什么怀念词，相反的，作为一名GBA的玩家，我们依旧期待明年Final Fantasy VI Advance的发售。所以，我们很高兴在这里为GBA颁出今年的最佳大赏，虽然也是唯一的一款游戏。最后我要说，感谢GBA，GBA万岁！”

——著名游戏网站GAMESPY在评选2006年年度游戏奖项时在最后保留了一个“年度最佳GBA游戏奖”，当提到原因时副总编辑Patrick Joynt这样表示到。虽然GBA可以说是已经完全地退出了历史舞台，但是我们可以看到在这个游戏界愿意体验过去游戏乐趣的不仅仅是玩家们。

“这不是一个广告。”

——前些日子一个名为“我最想要的圣诞礼物是PSP”的名不见经传的个人网站悄然在网络上现身，网站的建立者据称是名叫Charlie和Jeremy的两名少年，而两人建立这个网站的初衷则是为了帮助Jeremy说服父母给他购买一台PSP作为圣诞礼物。网站上除了以PSP为中心的圣诞贺卡以外，还包括两人自己设计的印有PSP标志的体恤样式和一段YouTube上的PSP宣传广告视频链接。



但是经过调查后却发现这个网站是SONY官方雇佣一家广告公司制作的。虽然SONY官方反复强调这只是为了让消费者更好认识PSP的一个手段而已，但是在开始出现的那句辩解真的是非常无力。虽然作为广告宣传的手法这样的炒作也是无可厚非，但是势必会对PSP在消费者心目中的形象产生影响。

“我个人对中国的澳门和上海赛道非常的有兴趣，在GT5中将有可能把这他们列入其中。”

——在于香港召开的21CN亚洲游戏展上山内一典接受采访时这样表示。虽然也许仅仅只是一种场面上的客套话，但是随着中文游戏地不断增加，游戏里的世界也应该会扩展到国内来吧。

“Wii的首发确实很惊人，它不仅玩起来很酷而且足够另类和与众不同，但我不确定在未来的长期竞争中它能有怎样的表现。”

——Wii作为一台游戏主机所呈献的前所未有的新鲜游戏体验是毋庸置疑的，其所带来的影响从全球各地首发的惊人销量也足以得到证明，然而这些新奇和快感究竟能吸引那些缺乏游戏经验甚至从不玩电视游戏的普通用户多久呢，微软游戏开发部门总经理Chris Satchell就是其中一个。颠覆传统的结果究竟会如何恐怕现在谁都无法肯定，反正无外乎改给人们的传统思维方式或者改变人们的想法，这种模棱两可的态度说得通俗一点，大概又是一个在过嘴瘾的。



“昨天我刚刚看到一部战争电影，主角在枪林弹雨里奔跑时的画面非常地有真实感，给人一种‘真的丢到战场上，就会是这种样子’的感觉。如果做成游戏的话，可以表现得更有临场感，内容也会变得更棒，将玩家带到发生战争的空间里，让他们切身感受到‘恐怖’，这样就不用在剧情上去强调‘战争有多悲惨’，光靠图像就能传达出信息。从这个角度来看，我认为游戏才能成为最终的表现手法。”

——在和稻船敬二的对谈中，坂口博信提到了电子游戏和电影的区别，之前也有很多制作人提出过相同或相似的论点，也就是说电子游戏和电影最大的区别在于“更具临场感和代入感”，如果说这就是电子游戏今后的发展方向，那么主机性能的瓶颈和开发费用大概将会更加地明显，是否是因为大牌制作人不愁开发费用才能说出这样的话呢？

“以制作人的立场来看，我想今后的环境将会要求我们在设计游戏时尽量不要去想主机的性能，从构想上就不应该去考虑‘如果在这款主机上制作游戏会是怎么一个样子’这一问题，而应该去思考‘这样一个策划案适合在哪个主机上推出’，举例子来说，不能说因为要在Xbox360上推出就硬加进去网



络功能，而是因为一款游戏确实需要联机对战功能才在Xbox360上推出。”

——在同一场对谈中稻船敬二针对今后游戏开发平台这一问题发出了这样的感慨。虽然针对不同主机推出不同的游戏，满足不同的消费者群体形成鼎足而立的情况也是一个理想的模式，但是和主机销量市场战略等问题联系起来的话，虽然愿望是美好的，但是从结果上来讲，恐怕次世代的游戏依然很难出现“百花齐放”的情况。

“作为SCEA的头号人物，平井一夫在每年的E3展会的SCEA主办的主题演讲会上都处于显要位置，美国的游戏媒体也将对其亲切地称为“KAZ”。据推测，由于平井一夫进入了SCEI的管理层核心，今后负责美国市场工作和大型第三方沟通的SCEA的特点和意图，将会更多地体现在SCEI中。”

——久多良木健由社长一职转任会长，而作为SCEI子公司SCEA的原CEO平井一夫将升任为SCEI的社长兼COO。后藤弘茂针对SONY的这一人事变动发表了专文评论，而其中的中心思想就是今后PS3发展战略的变化，对日本国内市场的固守和对国际市场的反击，究竟会选择哪一边也许已经有了一个结果。

“现在消费者对业界的信任不断地增加，游戏的创意不断地萎缩，也许在不远的将来，电子娱乐产业就会消失吧。这虽然只是个人心中的一种不安，但是现状的确如此可怕。一个个游戏都是让用户花钱来买，却把除错的任务交给用户去做，作为制作方的一员，我感觉失去了走下去的信心。预算不足、时间不足、人员不足、技术不足、硬件条件不足……摆出种种理由，把责任推给其他方面，越到上层越是对开发方更有利，这样的事情真的是让人无法原谅。”

——负责Xbox360版《卡片召唤师 传奇》程序开发，年仅21岁的主程序员高桥幸树因充斥游戏中的BUG而以个人名义发出一封公开信。其中必定有过激的地方，其中所表现出来的对业界的不满也许只是推卸责任的一种方式，但是其中所包含的疑问的确值得深思。

最期待TOP15

2007年第2期（统计时间2006年12月6日－12月22日）本期截至统计日期共收到有效选票955张

由于这期不少原来期待榜上的游戏都已经发售，所以这些游戏都已经从期待榜撤出，新鲜血液也得以补充。这也和最近掌机上大作的频频发布密切相关，比如NDS上的DQ9，就绝对是“骇人听闻”的新闻了。另外，PS2上机战OG的再度延期实在是让机战迷们又郁闷了一把。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



监督鸟山球表示，由于PS3的强大机能，加入了以前指令型RPG战斗所不需要的类似动作游戏的伤害和魔法弹道的计算等系统。看来，本作的战斗系统中，动作方面的要素很有可能会进一步的加强，这一点从之前公布的画面上就能感觉得到。

前回1位，本次计票517。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



在之前厂商公布的游戏影像中，克里托斯使用一种类似于鞭子的道具从一个地方荡到另一个地方，而且这种道具也很有可能是他使用的一种武器。以前我们曾经提到在本作中克里托斯将会新增这种能力，看来那个道具就是关键所在了。

前回2位，本次计票481。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元



本作的主题曲叫做《Dawn of Mana》，由阪本龙一负责作曲。玩家在《圣剑传说4》中可以操作主人公艾尔迪利用剑、鞭子、弹珠等武器来与怪兽战斗。由于本作采用了全新的MONO系统，所以这次的战斗和冒险将更加新奇和有趣。

前回4位，本次计票457。

4位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■发售日未定 ■7329日元



就在前不久，BANPRESTO公布了本作发售日延期的消息，这已经是《超级机器人大战OG》的第2次延期了。眼镜商给出的理由是为了进一步的提高游戏的质量，不过一再的延期实在是让焦急等待的机战迷们痛苦不已，甚至担心会不会最终取消PS2版的发售。

前回5位，本次计票432。

5位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



前几期杂志中我们已经给大家报道过女主角Kyrie的一些相关情报，她是教皇骑士团团长的妹妹，同时也是祭祀活动“魔剑祭”的歌姬。从目前公布的情况来看，Kyrie的外形实在是与系列女主角英姿飒爽的风格相差甚远，或许换上战斗装后会焕然一新吧。

前回4位，本次计票399。

6位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



3代中开始出现的CQC系统在本作中也将继续存在，CQC是SNAKE之父BIG BOSS的拿手好戏，之前以SNAKE为主角的系列作品中却没有出现过。

前回6位，本次计票374。

7位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



从最近一次BUNGIE的开发人员的访谈中我们可以得知，在前两作中登场的鬼面兽在本作中的戏份将会有所增涯，对其的刻画也将更加细致和深刻。

前回12位，本次计票368。

8位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定



自从4代以来，游戏中的环境似乎不再像最初几代那么压抑，本作之前公布的画面更是烈阳高照的沙漠边境小镇，看来生化未来的风格也将变化颇大。

前回10位，本次计票340。

9位 最终幻想12·亡灵之翼

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定



监制鸟山球表示当初想在DS上制作一款新的FF，是使用新的东西还是使用现有的FF的世界观曾经很犹豫，最后选择了FF12的依瓦利斯作为舞台。

前回13位，本次计票317。

10位 勇者斗恶龙9·星空的守望者

■NDS ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2007年内 ■价格未定



游戏制作人堀井雄二表示，这款NDS《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将是系列的正统续作而并非外传作品。本作将依旧由开发过DQ8的LEVEL 5公司开发。

新上榜，本次计票289。

11位 最终幻想战略版·狮子战争

■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■发售日未定 ■价格未定



本作是1997年发售的PS游戏《最终幻想战略版》的移植作品。《最终幻想战略版》由著名制作人松野泰己制作，最终累计销量达135万套。

新上榜，本次计票275。

12位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定



“我反对！”——这句经典台词如今已经可以算得上是逆转裁判系列的一大特色了，在游戏中这难得的语音也确实对气氛的烘托起了很大的作用。

前回14位，本次计票253。

13位 宿命传说2

■PSP ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2007.2.15 ■5040日元



这一两年来NAMCO炒冷饭都快炒疯了，传说系列轮着个儿的出，而且绝大部分都只是比较简单的移植，真担心这样下去迟早会把传说的牌子给毁掉。

新上榜，本次计票244。

14位 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元



使用技能书等特殊道具可让怪兽学会特定技能。使用技能书或者通过交配继承技能，这样就可以让怪兽伙伴学会新的技能。不同的技能书学会的技能也不同。

新上榜，本次计票221。

15位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元



本方队伍由直接让玩家操作的角色以及其余两个角色一同作战。武器包括双手剑，魔法书，单手剑和弩四种，需要根据环境随时进行变换。

前回15位，本次计票203。

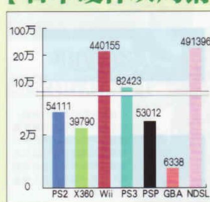
【榜评】在日本市场，首发的Wii游戏中销量排行第一的竟然是《Wii Sports》，紧随其后的是《Wii的初体验》，而《赛尔达传说·黎明公主》则排到了第三。与日本市场相比，美版“赛尔达”则以首发40多万份的销量稳居第一。说到《Wii Sports》这个游戏，最近的风头还真的是相当之劲：编辑部内的许多人也对其称赞有加，确实像本作这种游戏用来与人同乐是最适合不过的了。这段时间围绕本作的话题也不少，因为玩这个游戏玩得太投入导致将手柄一不小心扔出去造成了各种事故，有砸坏电视机的、有砸着人的、还有砸着小猫小狗的等等。突然想起《东成西就》里的那句经典台词“我王重阳武功盖世，怎么可能给一只靴子砸死”……另外，经过本人最近认真细致的研究和总结，发现了一条“马特拉奇定律”：被打＋对方红牌＝进球……

最流行TOP15

这期上榜的两款游戏分别是PS2复刻版的《宿命传说》和GBA上复刻自SFC的《最终幻想6A》，突然发现，这两作都是复刻游戏，难道现在已经是复刻游戏的时代呢？不过再细看一下本流行榜的话，竟然发现十五款上榜游戏中FF系列的就占了3款，这还不算本期刚刚被挤下去的NDS版FF3。《恶魔城·废墟的雕像》已经有国内的汉化小组发布了汉化版，不过许多烧录卡对ROM的兼容问题仍然没有得到明显的改观。另外，《战国无双2·帝国》本期仍然因为票数不够而没有上榜。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:476
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:458
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:433
4	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:401
5	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:389
6	龙珠Z爆发!NEO ■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:376
7	宿命传说 ■PS2 ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:369
8	北欧战神传2·希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:344
9	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:323
10	口袋妖怪·钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28■4800日元	计票:317
11	最终幻想5A ■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:304
12	恶魔城·废墟的雕像 ■NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2006.11.16 ■4999日元	计票:288
13	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:261
14	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:253
15	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:240

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】随着Wii的发售，销量早已基本停滞不前的GC将从本日本硬件销量统计榜上撤出，将由GC的接任者Wii来继续它在本榜未尽的事业。虽然总销量上不如美国，但Wii在日本44万份的销量也已经是相当高了，仅次于它的同门师兄弟NDSL，但比其它两台新主机的销量就要高出许多了。XBOX360方面，由于《蓝龙》这款日式RPG大作的发售，也推动其硬件销量大大提升，这对微软来说，无疑是个很不错的消息。（本期统计时间：2006.11.27—2006.12.10）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.11.1–2006.11.30

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格
1位	X360	战争机器	EPIC GAMES	动作射击	2006.11.7	59.99美元
2位	PS2	最终幻想12	SQUARE · ENIX	角色扮演	2006.10.31	49.99美元
3位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	音乐游戏	2006.11.7	49.99美元
4位	Wii	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	动作角色扮演	2006.11.19	54美元
5位	NDS	任天狗·大麦町	任天堂	养成游戏	2006.10.16	29.99美元
6位	PS2	美国职业摔角联盟2007	THQ	体育竞技	2006.11.14	49.99美元
7位	X360	使命召唤3	ACTIVISION	第一人称射击	2006.11.7	59.99美元
8位	PS2	极品飞车：玩命山道	EA	赛车游戏	2006.10.31	39.95美元
9位	PS2	美式橄榄球大联盟07	EA	体育竞技	2006.8.22	49.99美元
10位	NDS	口袋妖怪战队	任天堂	动作角色扮演	2006.10.30	29.99美元

【榜评】美版《最终幻想12》终于在10月底发售了，不过夺得11月份美国游戏销量第一名的却并不是它，XBOX360上的大作《战争机器》以1126500的销量夺得了第一，而《最终幻想12》则以1026000紧随其后。以XBOX360这个平台，在销量上还能超过FF12，《战争机器》的素质由此也可见一斑了。《赛尔达传说·黎明公主》作为Wii的首发游戏，销量也相当好，由英国剑桥的开发公司REDOCTANE制作发行的《吉他英雄2》也可谓是好评如潮。


↑作为一款音乐游戏，《吉他英雄2》的素质相当不错，而且还有专门的周边配合哦！

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.11.27–2006.12.10

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	宿命传说	BANDAINAMCO	角色扮演	2006.11.30	7140日元	306794
2位	PS2	龙如2	SEGA	动作冒险	2006.12.7	7140日元	277570
3位	Wii	Wii Sports	任天堂	体育竞技	2006.12.2	4800日元	251024
4位	Wii	Wii的初体验	任天堂	其他	2006.12.2	4800日元	239532
5位	Wii	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	动作角色扮演	2006.12.2	6800日元	175246
6位	NDS	口袋妖怪·钻石	任天堂	角色扮演	2006.9.28	4800日元	170730
7位	GBA	最终幻想6A	SQUARE · ENIX	角色扮演	2006.11.30	5040日元	169488
8位	NDS	少年跳跃明星究极大乱斗	任天堂	格斗游戏	2006.11.23	4800日元	151806
9位	PS2	召唤之夜4	BANPRESTO	战略角色扮演	2006.11.30	7140日元	135038
10位	PS2	机动战士高达SEED DESTINY 联合VS Z.A.F.T Ⅱ PLUS	BANDAINAMCO	动作射击	2006.12.7	7140日元	128442

【榜评】复刻版的《宿命传说》销量相当不错，这次的复刻版制作的也算是比较有诚意，许多方面都做了改进，整体素质较高。《龙如2》的首周销量达到了27万多份，比前作首周13.5万份的销量提高了整整一倍，看来本作的最终销量也将比前作有相当大的提高。最近一段时间以来日本市场游戏销量势头有较大的提升，这次进榜的作品都超过了十万份以上。XBOX360上的RPG大作《蓝龙》也取得了首周8万多份的销量，实属难能可贵了。

■本期中国电玩榜奖品



瓦恩&帕奈罗

少年们坚定的意志，重新拉开传说的序幕

→帕奈罗在本作中将成为毫无疑问的第一女主角。



FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

继东京电玩展上放出的影像之后，关于本作的消息也不断地放出，作为以天空为主题的一部作品本此又公开了有翼人种“艾古尔”。

NDS	本刊译名：最终幻想12 幽灵之翼			
	Square-Enix	价格未定	2007年预定	
角色扮演	卡带	日版	1人	容量未定

广阔天空中再度展开的冒险故事——

本作将继续FF12的故事，以瓦恩和帕奈罗为中心展开的全新冒险。在本次的故事里，瓦恩终于实现了自己的梦想，得到了属于自己的飞空艇并和帕奈罗组队成为了一个空贼，在空中展开了属于他们自己的冒险旅程。从现在公布的情报来看，虽然没有明确地表示出来，但是将会登场的FF12中的角色绝对不仅仅是瓦恩和帕奈罗，除了老人物这次也将有大量新人物出现，本次就将介绍新登场的种族，有翼人“艾古尔”中的少年战士伊路德。

作为故事的主舞台，初次登场的浮游大陆“雷姆雷斯”传说是由“圣晶石”的力量来支撑的谜之大陆，由于其周围存在界结，通常情况下是绝对无法被发现也是绝对无法进入的。而瓦恩和帕奈罗是如何进入这片大陆，又是如何开始新的冒险的，答案恐怕要留在游戏里去寻找了。

□文/龙马

↓在城市中似乎是发生了什么，这会是故事中的第一次转折吗?





古老的都市 隐藏在遗迹的宝藏





→从对话中的台词来看，似乎发生了冲突，空贼的身份是一切的元凶?

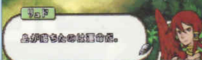
天空的加护 守护最后的圣地



←被绿色枝叶包围的神殿，和之前FF12中出现的建筑风格完全不同，中间是张开三对翅膀的鸟型神像，这会是有翼人种族信奉的古老神明吗?瓦恩想要寻找的宝藏是否也隐藏在这里?

失落在历史之中的空中大陆 温和的有翼人种族“艾古尔”

这次故事发生的主要舞台，是被称为“雷姆雷斯”的浮游大陆。在这片大陆上存在着众多遗迹，其中显示了过去曾经繁荣过的文明。而生活在这里的则是被称为“艾古尔”的有翼种族。作为一个爱好和平的种族，他们并没有内部之间的纷争，也没有对外进行扩张的野心。除了翅膀在身体上和人类并没有什么太大的区别，但是由于维持翅膀需要非常大的体力消耗，所以几乎没有老年的族人存在，平均寿命也只有40岁左右。



↑和有翼人种的遭遇是这次冒险的开端，这后面又隐藏着怎么样的秘密？



↑三人的初次会面，不知道看起来很可靠的伊路德是否在初期就会加入队伍。

伊路德 Llyud



好奇心非常强的“艾古尔”族战士，在族人中被当作一个异类，和瓦恩的相遇更是激起了他心中的梦想。



跨越种族的少年 结伴在天空中冒险

↑伊路德对帕奈罗的舞蹈表现出了兴趣，这是纯粹出于个人兴趣还是和其他事情有着什么样的关联？

具有NDS特色的战斗系统 充分活用的触摸屏幕和上下分屏

本次的战斗系统和“梦幻骑士”系列类似，玩家可以操作的角色将全部出现在屏幕上，遭遇敌人后不进行切换直接在地图画面上开始进行战斗。角色会根据自己的特性主动攻击身边的敌人，而且玩家可以通过点触笔来对同伴进行指示。而从现在公布的画面来看除了同伴和敌人还有出现在FF12里的召唤兽。



↑我们从画面上依稀可以辨别出这是FF12里的第一个召唤兽ベリアス。



强力的攻击 击倒所有敌人

→屏幕的下方显示着可以选择的指令，其中除了魔法技能之外依然有FF12中的必杀技ミストナック。

召唤兽发动 大范围的攻击



多彩的战场 和多变的战局

↑在沙漠里战斗，我们可以看到瓦恩和伊路德同时对敌人发动了进攻。不知道是否预示着这次战斗会是和FF12一样是完全即时制。

采访两大主创人员 揭露全新战斗系统

这次将刊登关于战斗部分的采访，而接受采访的是本游戏的导演鸟山求和联合制作人横山荣介。

——战斗可以通过一支触摸笔实现所有的操作，这对于初次接触FF系列的玩家来说实在是个好消息啊。

鸟山求（以下简称鸟山）■是啊，只要了解过指令型RPG的玩家就应该可以做到轻松上手，而对于没有接触过角色扮演游戏的人来说也是处在同一起跑线上的。

——的确如此。那么，既然是继承了“FF12”这个名字，那么在战斗系统上是不是会完全采用FF12的全即时战斗方式呢？

横山荣介（以下简称横山）■并不是直接的完全采用，而是把FF12里的那种形式当作一种参考来看待。

——攻击时的“目标线”还会有吗？

鸟山■很遗憾，目标线这个系统没有保留下来。

——曾经想过要加入吗？

鸟山■虽然也曾经这么考虑过，但是在这次的战斗系统当中，如果加入这一系统整个画面上都会被目标线充满。不过在同伴的行动设定上这次会以更加简便的形式出现。

——这么说同伴的行动设定系统还会存在。

横山■我想FF12是一个战斗系统完成度很高的游戏，所以我们绝对不会辜负玩家的期待。

——这次的方向之一就是会有大量角色出现，那么这次的战斗会不会是大规模的集团战斗呢？另外，在屏幕上单位过多的时候会不会分成两个屏幕来显示呢？

横山■从某种程度上来说应该算是一种大规模的集团战斗，在画面上是非常热闹的。关于两个屏幕这一问题，我们会尽量保证每一个屏幕都能够表现出最多的信息量。

——在战斗中的话，就是各种信息数据在上屏幕显示，而在下屏幕进行操作？

鸟山■在上屏幕表示的信息可以通过简单的操作转移到下边的屏幕上来进行参考，而当感觉下屏幕里数据过多的时候也可以通过简单的操作让数据和信息回到上面的屏幕里去。总之就是尽最大的努力通过双屏幕让操作更加地简便。



我们将进行的是一场会 死神游戏





NDS	本刊译名：美妙世界			
	Square-Enix	5040日元	2007年	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆容量未定

由制作“记忆之链”的小组开发的NDS游戏，《美妙世界》的最新消息再次公开。游戏的主人公樱庭音操和美D四季收到了“死亡短信”，如果不完成一些指定任务就会被从这个世界上抹消，但是只要能在7天之内成功完成所有任务就可以完成这一游戏，但是没有人保证这样的说法是真是假，也不知道最终完成这个游戏的酬劳会是什么……“死亡短信”这样的题材在日本的影视作品里可算是经久不衰了，这次以同样故事背景来完成的游戏又会有怎么样的表现，我们不妨拭目以待。

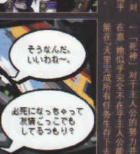
↓“死神游戏”究竟代表着什么，意味着什么，也许知道游戏的最后我们才能揭开这个谜底。



死神登场!!

自称死神，给音操和四季提出了许多莫名其妙任务的谜一样的女性，对他人的态度非常傲慢，并且对于他人的行为总是抱着一种看热闹的心态来进行观察。主人公在完成任务的过程中需要和她进行接触，是游戏初期一个非常重要的线索人物。另外，死神并不专门指她一个人，游戏中同时存在数个名为“死神”的人物，他们为什么要选择音操和四季，他们和这样的死亡游戏又有怎么样的关系。这些谜团都要到游戏里面去由玩家来探寻。





↓「死神」的登场时态度极不耐烦，对于主人公的质问没有回答的意思，似乎只是沉浸在「死亡游戏」的乐趣里。

←「死神」对于主人公的努力并不在意，她似乎完全不在乎主人公能不能在7天里完成所有任务生存下去。

解读文字内容 七天内的死亡游戏

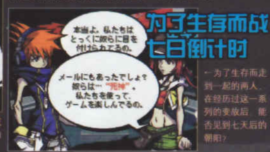
在游戏进行方式和一般的角色扮演游戏相似，却又有一些不同，游戏中玩家要操作男女主人公完成“死神”下达的各种任务，在这过程中就需要在涩谷街头搜集各种情报，和大量NPC进行对话则需要使用游戏里主人公的能力，只要点击屏幕上的骷髅标记屏幕内角色的心理活动就都会直接出现在玩家的眼前，其中就将会有玩家所需要的信息，但是在如此多的信息中寻找到自己所需要的部分一样是非常困难的事情，而在这里面黄色的文字就代表了和任务有直接关系的关键的消息。从这里面玩家可以结合已知的情报来进行分析，最终得出一个正确的答案，之后再以游戏里的实际行动来验证自己的判断是否正确，其中很多行动都不是选择选项那么简单而是要用触摸屏来实现的实际操作。由于文字阅读量很大又需要相当部分思考在里面，而且其中加入了很多涩谷要素，很多对话使用的都是那些在很多日本人看起来如同外语般的Gal用语，时尚流行的元素相当浓重，如果不熟悉那个亚文化环境的话恐怕游戏将很难展开，所以对于国内玩家来说，想要玩好这个游戏恐怕是相当麻烦的一件事情。



↑主人公们会遇到各种奇怪的生物，但是为了完成这个游戏也只有战斗下去，这究竟是死神为了增加“游戏”难度派来的还是另有隐情？

在游戏的最开始音操和四季将收到神秘的“死亡短信”，其中使用了怪异的Gal文字，（比如把“死”字写成“歹ヒ”），并且通过这条短信得到第一个任务，而第一个任务的内容是找到位于涩谷车站著名的忠犬像，并且以正确的方法来碰触，即使在限定的时间里找到如果没有以正确的方法来进行碰触的话一样会被消去。如前面介绍的流程那样，玩家先要搜集情报，不光要根据线索去寻找位置，更重要的是掌握正确的碰触方法，在路人的对话中就可以找到失败的例子，并且根据在现实中也有所流传的一些传闻玩家可以做出自己的判断。当完成了这一任务后，后面还会有更多的挑战在等待着玩家，在游戏时间的七天里这样的任务还会层出不穷，各位玩家有没有信心撑过这噩梦一般的七天呢？

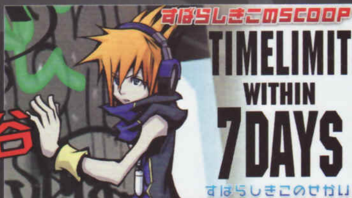
为了生存而战 七日倒计时



←为了生存而走到一起的两人，在经历过这一系列的变故后，能否见到七天后的朝阳？

赌上生死的危险游戏 奔走涩谷

在战斗系统上，正像上次介绍中提到的那样，将融入音乐要素。同时本次游戏中将突出战斗的节奏和爽快感，同时活用到NDS的触摸屏效果，以及上下分屏的特色，在体验充满流行要素的情节之外，玩家可以在此体验到一场场让人眼花缭乱的战斗。





对战巨大的敌人

惊心动魄的展开 充满谜团的故事

↑游戏中玩家也将遇到充满整个画面的巨大的敌人，玩家要依靠自己的能力去进行对抗。



←游戏里玩家收到的第一条「死亡短信」。

让人兴奋的全新形态 同时操作两个画面来战斗

本游戏的战斗是在上下两个屏幕同时展开的，上面的屏幕通过十字键来控制，下面的则通过触摸屏来控制，达成一些条件后还可以实现合体攻击等特殊的攻击方式，也会有能力的提升。在上画面将出现箭头，顺着这些箭头输入指令的话四季就会发出连续的进攻，线路有3条，可以随意进行选择，只要达到最后的部分就会发出终结技。下屏幕则要使用触摸笔来实现攻击，分点击和画线两种，点击可以在屏幕的对应地点发出雷击，画线则是形成一道火焰，具体的攻击方式还会根据装备而有所变化。敌人同时也会在两个画面之间来回移动，为了照顾不太善于操作的玩家也可以设置自动战斗，这样就可以集中在一个画面中享受战斗的乐趣。

←两种不同的战斗方法，敌人也会在两边巡回，正确把握敌人位置发动攻击是战斗的关键。

白热的战斗，克敌制胜的最后手段 心意相通的两人发动合体攻击

除了普通的攻击之外还有男女主角的合体攻击，发动方法和上面的三个有黑猫标记的卡片有关，在上屏幕的按键提示的最后将出现○△×等符号，如果选择的图形和上面卡片背面的图形一致的话就会翻转过来，而当三张卡片都翻转过来之后，下面的屏幕上就会出现星星形状的符号，这时点触这个记号就可以发动华丽的合体攻击，这在战斗中是相当重要的一点，在游戏中特别BOSS战中应该将会起到很大的作用。



←超高魄力的镜头切换，发动合体攻击。



时刻注意画面 不放过任何机会



两人共同发动 全力的一击

↑在眼花缭乱的战斗中还是要注意屏幕上的星星形状标记发动合体攻击，这是战斗中的关键。

←华丽的攻击画面，可以同时画面里的所有单位，瞬间一发逆转消灭敌人。

铁拳次世代显露。增强移植下载享受



最强浮空技登场 最速风神拳奥义





←在PS3登场的TEKKENDR在画面渲染质量上显然超过了街机素质，突出了次世代家用平台的能力。

如今，铁拳五黑暗复苏在日本街机格斗市场的地位，已经长时间处于领军位置。这款融合了TEKKEN系列众多闪光点的大成之作，在NBGI发售了PSP平台移植作之后，而今终于公布了PS3平台移植计划！客观地说，虽然不久前发售的PSP平台"TEKKENDR"的操作素质忠实原作，表现力也达到了PSP平台的最高水平。但对于一款街机格斗作品来说，本作众多高帧数要求操作（类似最速风神拳等）以及诸多多重按键组合输入都很难在PSP平台窄小的输入界面上畅快操作。而今公布的PS3版"TEKKENDR"，区别于以往的销售方式，为网络付费下载版本，容量约为800MB。作品不仅在操作感上完全忠实街机原作，在画面素质上更将完全超越街机效果。并且最让系列玩家兴奋的是对应专用摇杆之后，本作将完全复刻街机的操作感。由于网络对战模式的加入，铁拳FANS们甚至可以在家中就可以享受到如同街机店铺一般的对抗。如果网络流量能够保证的话，国内玩家甚至可以与日韩高手进行高水平的对决。而由于网络对抗模式的加入，本作彻底打破了家用格斗作品为街机训练一用的传统，众多街机格斗高手相信也会手入PS3了！

□文/大怪



→本作除了传统角色系数登场之外，新添加的原创角色同样有不俗实力。莉莉无论在地面连携或是浮空方面都为上乘！

华丽崩打 浮空连携



←在中距离牵制时，莉莉的打击距离与判定通常让对手防不胜防，而一旦命中，追打回报很大。



高贵力量 挑战极限



→与街机版不同的是，本次TEKKENDR的移植版中三岛仁八正式成为了可选用角色。



PS3	本刊译名：铁拳 黑暗复苏				CERO B
	BANDAI NAMCO	价格未定	发售日期未定		
格斗动作	网络下载	日版	1-2人	记忆容量未定	

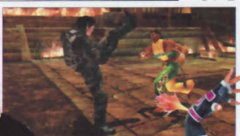
多点成熟的格斗王牌 全角色绽放喧哗魅力

“TEKKENDR”之所以能够获得如今日本格斗市场的领军地位，原因在于开发组清楚地对之前的系列作品进行了细致总结，并将优点放大，将角色平衡性进行了多方面的调整，整个作品从各个点来分析都制作得相当成熟。游戏在保留铁拳系列原有的高浮空，高威力连携COMBO的基础上，并没有忽略角色相性的平衡以及战术深层次的择断要求。对局中牵制，压制到角色对策都很丰满，从而让本作成为爽快与内涵相统一的成功典范。





←另外一个原创角色DRAGUNOV爆发力有限，在中距离牵制方面有着突出的安定能力。



铁拳之王降临 仁八苏生之炎

人气角色个性化十足 崩打浮空突出铁拳魂

“TEKKENDR”的可选择角色之多，不仅在3D格斗作品中堪称第一，就算放在2D格斗作品中也罕有游戏可及。令人惊讶的是，作品中的角色虽然众多，但在能力调整方面不仅各有特点，强弱分布也比较平均。为了保证作品的突出特点，本作仍然有NINA、恶魔仁、平八等一流角色，但其他角色也都有自己的强气特点，各个角色的一流使用者都能有不俗的竞技表现，这也是如今TEKKENDR格斗大赛中使用角色众多的原因。



力量与技巧并重





全角色魅力登场 个性流派劲爆展现

孤高的铁拳霸者 三岛仁八

美丽的格斗舞者 CHRISTIE

暗影中的摔跤王 铠豹王

万能格斗技克隆 MOKUJIN

命运多折的王子 风间仁

中华拳法之花 JULIA

电光火石之拳 STEVE

天才的跆拳道 花郎

风间流柔术使 风间飞鸟

美丽的贵族杀法 莉莉

残忍的军体杀法 DRAGUNOV

darkSector

未来世界的谍影潜袭战
星际间谍挑战宇宙法则

次世代全新谍报作战
清剿宇宙恐怖势力

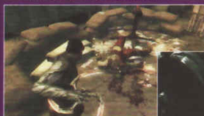
Hayden

PS3	本刊译名：黑暗角落			RP
	Digital Extremes	价格未定	发售日未定	
动作冒险	蓝光光碟	美版	1人（支持网络作战）	记忆数未定

以《合金装备》、《分裂细胞》系列领航的众多第三人称动作谍报游戏一向拥有固定的玩家拥护群。此类作品一向以紧张的游戏气氛以及相对写实的战斗环境表现著称。而由Digital Extremes开发的《DARK SECTOR》却借助了PS3平台强悍的硬件实力，将星际幻想战争题材与谍报动作题材进行了融合，开创了科幻谍报游戏的先河。在这款作品中玩家将扮演在星际中被残存的地球人类政府所认可的赏金猎人Hayden Tenno。在饱受战火蹂躏的太阳系中，由于星系中各个武装势力的崛起，几乎已经失去了所谓的星际法律约束。为了遏止所谓混乱的星系秩序，Hayden Tenno将接受各个看似不可能完成的任务，挑战星系中众多恐怖的武装势力。由于游戏采用了Digital Extremes自行开发的「Sector」3D引擎进行制作，所以游戏中对应不同的作战场景都进行了细致的渲染。在《DARK SECTOR》中，主人公将身处多个行星中进行隐蔽作战，类似火星、木星中不同风格的作战场景搭建着实令人期待。除了作战场景的多样之外，游戏中所出现的敌对单位也打破了以往谍报作战游戏中的传统作战兵种，类似机械作战体，外星种族生物的出现也会让玩家在游戏之余充满了好奇感。 □文/大怪

变异之手
恐怖的暗杀利器

在一款谍报战斗游戏中，除了多样新颖的作战武器之外，近战暗杀技巧相信是最令玩家兴奋的操作环节。Hayden Tenno以人类之躯能够成为出众的赏金猎人，除了作战技巧的突出之外，经过生化改造的这支只手也是挑战外星恐怖势力的利器。平常为普通形态的右臂并不会防碍Hayden Tenn的行动。在悄无声息接近战斗目标后，突然变异而成的三刃右臂具有极高的杀伤力，在近距离能够轻易形成秒杀的效果。



↑游戏中主人公不仅要面对众多有机生命体，还要与类似图中的机械战斗兵器进行作战。



↓经过生化改造的右手具有一击必杀的威力，当然完成这样的潜杀也是需要相当的操作技巧。



—本作在科幻的世界观下，仍然出现了如此具有近代写实风格的作战环境，游戏充满了多文化要素的交织。

全新引擎制作出的惊人质感 未来世界与现实环境的融合



生化改造后的人类精英 挑战混乱的宇宙秩序

《DARK SECTOR》中具有宗教风格的建筑结构与类似军用机场的科技化场景形成了鲜明反差，制作小组力求奉献给玩家一个具有写实风格的架空科幻背景，真实与虚幻相交织的战争气氛自然更具魅力。



《DARK SECTOR》并没有放弃传统谍报游戏的亮点，而是在传统基础上进行了多方面的革新。除了经过生化改造的右手之外，游戏中对应不同的作战场景还将出现种类众多的作战武器以供Hayden Tenno使用。除了近距离暗杀对手的高级操作技巧之外，游戏中当使用枪械武器时，操作也会对应切换成为第三人称视点射击模式。游戏结合了近距离动作游戏以及3D射击模式的操作架构，对传统动作游戏的操作架构有所熟悉的玩家来说，在作战时自然能够迅速上手。当然，作品本身是谍报类动作游戏，隐蔽自己的位置则更为重要。



写实风格与科幻风格的完美融合 星球幻想与真实战争相交织的谍报作战



近身暗杀与多种幻想武器相结合的战斗 突出潜入隐蔽作战与精密杀伤的爽快

Digital Extremes自行开发的「Sector」3D引擎配合PS3强大的硬件能力形成了惊人表现力。游戏中并没有因为科幻主题而过度的表现为非现实风格。相反的，游戏中众多场景搭建都突出了超现实主义的表现风格。类似图中军用建筑物内的灰暗灯光、具有传统风格的建筑物搭造等等都会加大玩家游戏时的投入感。由于游戏使用了最新的材质渲染技术，所以如同角色3D建模变形及骨架变形、光源处理、多层次材质贴图、逆向动力物理表现、高阶表面光线处理等效果在游戏中都将得以实现。在武器特效表现方面，游戏也将突出次世代游戏独有的渲染效果。游戏中各种虚拟武器的表现效果也将会成为游戏的另一大卖点。

横跨星球作战 选择自身命运



—当游戏中必须进行射击作战时，游戏也将转化成为传统第三人称视点射击模式，操作流畅并保证玩家轻易上手，而如此亲切的操作架构也是精确命中敌人的基础。



—游戏中会经常出现这样具有影视效果的魄力镜头，用于烘托紧张气氛。

悲壮的生存法则 星际间谍的孤胆豪情

作品的游戏内容打破了传统谍报动作游戏的传统，不仅在个人模式中内容丰富，网络作战模式同样精彩！在个人模式中，游戏突出了多线剧情发展的高自由度。玩家开始游戏后可以选择操作Hayden Tenno从火星横跨到木星的轨道月球上追踪对应目标，完成正统的赏金猎人任务。同样游戏也提供了隐藏路线可以让玩家脱离主线，成为一名残酷无情的杀手。多线的任务选择将为玩家提供自由度更高的游戏享受。在网络模式中，玩家可以购买不同的武器和太空船并在前哨基地或不同的太空站点之间航行并参与不同的网络势力对抗。作战中还原了传统第三人称视点动作游戏的操作，参与包括生存模式在内的多种对抗模式。更具特点的是，当玩家离线后，玩家的ID角色仍可保留现阶段的资金和战斗所得。

【点评人:北斗】





合金装备 索利德·掌上行动

在前几部外传式作品的小打小闹之后，可以算得上是系列正统续作的“掌上行动”终于众望所归的正式登场。采用漫画描述剧情的方式以及完全自由的视点都是本作的明显变更点，系统方面小队系统的引入和类似任务制的方式都是创新点，多人联网对战模式比重的大幅强化或许暗示了MGS系列以后的发展方向。再加上优秀的剧情设计，小岛的确没有让我们失望！

PSP	游戏原名	Metal Gear Solid: Portable Ops		
	KONAMI	39.99美元	2006.12.5	
谍报动作	UMD光碟	美版	1~6人	192KB

你效忠于谁？又是为了谁而去战斗？作为一名战士究竟应该去信仰什么？

PSP玩家们在经过了漫长的等待后终于迎来了MGS系列的正统续作“掌上行动”，实在是一件相当让人欣慰的事情。虽然KONAMI之前已经在PSP上先后发售过3款MGS相关的作品：ACID、ACID2以及漫画版，不过ACID是类似卡片游戏，漫画版就更不用说了，所以这几部作品都不能算是真正的系列正统续作，这次“掌上行动”的发售终于改变了这一局面。

之所以一再提及本作是系列正统续作，除了系统方面恢复了系列惯有的风格之外，主要是剧情方面的承继性，我们甚至可以说本作是系列剧情中最高的一作！整个游戏中的剧情设计本身就非常精彩，随着流程的深入，一个又一个让人吃惊的阴谋将会呈现，而这些阴谋又是一个套着一个的，每当你从下一个敌人口中得知到新的真相后，就会发现原来背后竟然又还隐藏了一个更大的阴谋，而这种循环将会持续数次。单是这种情节转折上的设计就已经是相当的优秀了，玩家们将在游戏中不断地被这些一层套一层的幕后真相所震惊，节奏方面也把握得非常好。

剧情方面，除了本身架构的优秀之外，在本作中也揭示了大量系列相关的问题，让人玩着玩着就会有“哦，原来如此！”的恍然大悟感。我们都知道，MGS正统系列的几作在时间先后顺序上应该是“MGS3→MGS1→MGS2→MGS4”，而这次OPS的背景设定则是发生在MGS3之后，主角仍然是“BIG BOSS”。虽然在3代结束的时候我们已经感觉到他已经对CIA或者说是美国政府方面的忠诚上有了一定的动摇，THE BOSS的牺牲一直都是他无法解开的心结，但从1964年“SNAKE EATER”结束到1971年BIG BOSS成立FOXHOUND小队这期间到底发生过什么事，使得他最终站在了美国的对立面？这个问题相信也一直困扰着系列玩家。另外，像是“哲学家”组织的消亡以及新兴的“爱国者”的崛起，这两个深藏在幕后控制一切并且也是贯穿整个MGS系列的组织也让人相当的感兴趣；还有“OUTER HEAVEN”名称的由来、后来SNAKE的指挥官CAPMBELL的故事、年青时代的灰狐等等等等……众多的谜团都将在本作中得到解答，可以说MGS系列中在对众多谜题的解答方面从来没有一部像本作这样畅快淋漓的。好奇心得到充分满足的感觉相当不错。

不过虽然在本作中许多疑问得到了解答，但很明显小岛是不会这么轻易放过我们的。通关后看完工作人员表之后又是那个神秘的电话铃声，电话那头与OCELOT谈话的神秘人物究竟是谁？又勾起了我们的好奇心。此外，像是FOXHOUND的具体组建过程（本作中只能算是一个雏形）、“爱国者”与“哲学家”之间的更替、被BIG BOSS两度救出的NULL（FRANK）最后是怎么成为灰狐的、Les Enfants Terribles计划的实施以及SNAKE等人的出生等等，围绕着这些事情还有太多值得发挥的地方。毕竟从本作结束的1971年到1995年BIG BOSS被SNAKE打败、1999年被SNAKE杀死这期间二十多年的空白时间段都为续作的推出埋下了伏笔。

下面要说的仍然还是剧情，不要怪我罗嗦，老扯着这个话题不放，毕竟剧情可是MGS系列的精华所在。本作中的台词设计很好，相信又将会有不少的经典句子被人们所铭记，像是“an army for the soldier,but not of the soldier”、“your son will bring the world to ruin，your son will save the world”等等。这些台词绝不仅仅是展开剧情而已，优秀的台词对气氛的烘托和营造有着很好的辅助效果，特别是在对人物的刻画上，往往一两句点睛之词就能将这个人的性格特点充分凸显出来。比如见到ELISA之后，CAMPELL将BIG BOSS拉到一旁：“想不到你还有这本事呐！这小姑娘五年后应该是个标致的美人儿，只不过现在是不是也太小了点儿？”另外像是我们第一个收到的队友JOHNSON为救BIG BOSS而死等细节也是很感人的。

大致地分析了一点剧情，还是让我们说回到具体的游戏系统上来吧。本作中取消了动画，交代剧情时采用了类似漫画的方式，这对习惯了玩着玩着就可以放下手柄看上一大段动画的MGS玩家们来说可能有点不大习惯，不过个人认为这种偶尔为之的变化和尝试也是不错的。本作在视点方面的变化比较大，彻底改变了以往相对比较固定的视角，而是完全自由了，有同事就对此挺抱怨的，说实话这次的视点虽然有一定的缺陷和值得改进的地方，其实也不能算多差，更多的还是出于对这种变化的不习惯而已。游戏系统方面，变化最大的自然是“小队”系统的引入了，在本作中，主角再也不是孤身一人潜入敌后作战；玩家可以在游戏里将场景中的敌人打晕后拖回车里，之后这些敌人就会加入我们的队伍，不同的小队有着各自的特长和



↑3代中的EVA也可加入。

作用，像是擅长作战的潜入小队、擅长情报收集的间谍小队、擅长武器装备开发的技术小队和作为后勤保障的医疗小队，游戏的乐趣也得到了较大的提升。另外，多人对战系统在本作中得到了大幅强化，联网对战变得更加轻松，实际上，多人对战模式是本作中相当重要的一个游戏模式，不联网对战的话可以说是不能真正算是玩过本作。利用AP收人的设定也颇为有趣。PSP玩家如果错过了这么优秀的一款作品的话，实在是太可惜了。

A



【点评人/大怪】本作区别于之前在PSP平台上推出的MGS外传型作品，为MGS系列的正统续作，从这一点上来说就值得PSP玩家收藏。游戏延续了3代之后的剧情，前作中的不少谜团都得以解答。游戏中的流程安排更是细致精巧，突出了剧情的延续性，剧情谜题通常是一个紧套着另一个，连续性极强。战斗操作仍然秉承了合金装备系列一贯的亲切界面，系列玩家能够轻易上手。游戏的画面效果则更令人惊讶，本作几乎发挥了PSP的极限机能，画面表现上令人非常满意。虽然本作由于容量限制而取消了CG动画，但感人的剧情依然会令玩家回味。

A



【点评人/龙马】不得不说，《MGS OPS》给我的初印象并不太好，主要是在视角的处理上跟家用机上另外几款正统系列相比相差甚远。一直以来《MGS》系列在视角的处理上都可以说是近乎完美，但这一次变成这样还多少让人难以接受。但是当深入游戏之后才发觉本作的优秀之处，配合掌机的便携性，游戏加入了以往系列中从未出现的小队模式以及丰富的收集要素。虽然在动作上尽可能地保留了家用机版的韵味，但玩法却是大相径庭。最后还不得不提下本作的剧情，很好地交代了3代之后这段空白时间段的情节，如果是系列的FANS绝对不能错过本作哦！

A



【点评人/猴子】说实话，自从GBC的《幽灵通天塔》以来，玩家们已经好久没有在掌机上玩到MGS作品了。PSP版《合金装备》最吸引人的地方有二：一是可以在掌上游戏，具有随时随地可玩的便携性；二就是游戏剧情方面的丰富，讲述了3代之后的许多故事，这也是小岛组的开发者们所擅长的（用打补丁的方式把串起来的故事越说越圆）。关卡任务制的设计与“抓壮丁”式的游戏主线也是系列里比较特殊的。游戏本身很切合主机的特征，无论从画面、音乐还是操作方面都进行了相应的调整，也是今年MGS fan们不可错过的一代作品。

A

游戏通关保存后读取通关记录开始新游戏，就会出现“EXTREME”难度，本作中没有“HARD”难度。

[点评人:猴子]





龙如2

以黑社会题材为背景的动作冒险游戏《龙如》在1代取得巨大成功之后又推出第二作，不但游戏的内容得到大幅度扩充，而且依旧保持了过去那种具有真SEGA特色的强硬、爽快的风格。这次游戏的世界比以前扩大了整整一倍，所以玩家们面临的挑战比以前也更多了。游戏的分支剧情比以前多很多，值得研究的部分比以前也增加了不少。喜欢这个类型游戏的玩家必玩！

PS2	游戏原名：龙が如く2			CERO D
	SEGA	7140日元	2006.12.07	
动作冒险	DVD-ROM×2	日版	1人	206KB

极道枭雄重返修罗世界再度归来 世嘉硬派风格近期难得绝佳体现

自从DC时代终结以来，SEGA在游戏制作方面已经很少有过去那种执著、坚定的硬派精神了，仿佛在家用机种上制作游戏的时候都缺乏动力一般。近年来随着SEGA内部多位著名游戏制作人的离去，SEGA的状态比前几年衰弱了许多。直到2005年，名越稔洋领头制作的《龙如》出现在PS2上之后，SEGA fans们才找回了那种如同VF、莎木一般热血而强硬的游戏感觉。

自从SEGA在去年推出《龙如》以来，这个系列受到众多玩家关注已经有很长时间了。当名越等人宣布制作2代的时候，许多人仍然怀疑这个系列的口碑能否继续下去。事实是《龙如2》不但没有辱没SEGA和《龙如》的名声，反而将这个系列发扬光大，人们在玩游戏的时候感觉过去的那种风格被强化了。游戏从操作手感到细节的体现，都继承并发展了前一代游戏，现在我们可以说，这个游戏已经成为一个成功的系列。

游戏的故事依然是黑帮势力的争斗。但是背景舞台从东京一地扩展到关东和关西两大都市。这些地方有着不同的建筑风格和人文环境，习惯了标准日本语的玩家们在游戏的时候要面对艰深难懂的大阪方言，就如同一个在北京生活了多年的人突然掉到千里之外的某个城市一样，肯定有点不适应（日语达人or日语文盲就没有这样的麻烦了）。不过游戏用这种方式展示出的真实性确实也是一种行之有效的方法。当主人公来到人生地不熟的大阪，与这里的黑道警察街头混混酒吧女郎乃至各种人物接触的时候，你会发现，不在自己熟悉的地盘上的时候确实有种龙困浅滩的感觉，尤其是被一些人欺骗或者暗算的时候。顺便说一下，这一代游戏里的分支剧情以及隐藏要素的数量可以说达到了相当的高度，以至于单收集这些东西就可以整出一个新的游戏模式来。

游戏的故事是继承上代剧情而来的，所以没玩过1代的玩家可能会对一些情节不理解。好在序盘的时候可以趁扫墓的机会回忆过去，这样的话就可以将故事完整地串起来了。从故事的主线来看，1代的所有剧情都是为2代所做的铺垫，打个不恰当的比方，就仿佛至尊宝和白晶晶的爱情悲剧只是为他和紫霞仙子的更大的爱情悲剧做的铺垫一般。

从剧本编写上看，驰星周（有人说这厮应该改名叫森宇吴）的能力还是比较强的。贯穿在这种黑社会故事中的桥段，虽然无非是阴谋之中套阴谋，黑手背后有黑手，孤胆英雄赛小强，恩怨情仇狗咬狗之类80年代香港电影一般的俗套，但是正如同白菜豆腐这些日常生活中最常见到的东西实际上最难做成佳肴一样，能够把这类俗到家的剧情融会贯通，最后让观众们为之感动的人，便是一个了不起的人。主人公桐生一马正属于侠骨柔肠型的标准好男人（虽然有不良记录和严重暴力倾向），在这样的故事里担当小马哥的形象，是再合适不过的了。而上一代中比较大的缺点——缺乏存在感的女主角，在这一作里也得到了纠正。狭山薰的形象被塑造得极全面而且到位，更重要的是她的戏份给得够多，从第3章到最后，使玩家能够明确地认识到，2代中的爱情成分绝对占据不可代替的主要地位。不过黑帮片毕竟和言情片是有差距的，爱情也不是男人生活的全部（小白脸除外），所以我们在游戏的时候看到更多的是桐生作为男人所经历的各种事情。这位"天生的战士"本身并不是没有缺点的，意气用事、心太软以及没有野心，使桐生注定无法成为黑社会中的王者，但是他在玩家心目中获得的认同，远超过其他的人物。究其原因，他身上的正义感似乎是天生的，一个有感情、有原则、有能力的男人本身的魅力就很大，也难怪这位实际上的未婚爸爸能成为众多女性玩家喜欢的人物，如果他不是因为涉足黑社会而天天提着脑袋过日子的话，估计他的追求者会更多。

本作中塑造的新人物乡田龙司的形象超过了前作的锦山彰。严格地说，锦山的形象真正树立起来是在他悔悟并且以死赎罪的时候，在那之前的锦山只是一个在恶劣的环境中无可奈何地变坏、被名利迷惑双眼、不惜用各种卑鄙手段满足自己欲望的人。而乡田龙司从一开始就显示出蛮横霸道、野心勃勃的反面人物形象。虽然他不是好人（严格地说以世俗道德为标准衡量，这部作品里就没几个好人），但是他要实现自己的野心，从来没有遮掩，也不寻找冠冕堂皇的借口。与高岛、千石之流相比，乡田龙司这个耿直的坏人虽然有点智商偏低，但是他身上的霸气和豪放，是别人不能相比的。尤其是他多次在关键时刻没有乘人之危的"仗义"的行为，不但使桐生尊重他，而且也让玩家们对这个角色更加喜欢。男人么，总应该有个男人的样子才是。

当然游戏也有一些地方做得有遗憾。比方说战斗的时候武器设计的不平衡（枪械类武器威力太低），有的地方敌人设计得太多太狠，一些BOSS的无赖技过多，打起来靠一点一点蹭血，缺乏爽快感等等。故事的剧情部分也有一些地方存在问题，比方说狭山薰怀疑自己是26年前灭门事件的遗孤，但是她只有25岁，桐生一马和乡田龙司的年龄差距也存在问题等等。不过这些倒不影响大家游戏。

总的来说，《龙如2》体现了SEGA硬派游戏的传统，也是从PS2时代开始起步的系列游戏中的佳作。在游戏的时候，玩家可以体会到一种身临其镜的感觉。无论这个游戏将带来什么样的影响和争议，心理年龄比较成熟、对人生有所体会的玩家们都不应该错过这样的游戏。

A



【点评人/北斗】前作硬派的风格给北斗的印象非常深刻，因此对《龙如2》的推出也抱有了很高的期望，这次从整体上来看比前作有了不少的提高，让人满意。剧情方面涉及到了国外的黑社会组织，构架也更加庞大，再加上苍天堀这个舞台的加入，本作看上去比前作又大气不少。新人物的性格刻画上比较成功，大反派乡田龙司虽然可恶，却也不失作为男人的霸气，比那些阴沉猥琐成天琢磨怎么算计人的BOSS们可爱多了。狭山薰这个女刑警也给这款硬派的黑帮题材游戏平添了几分柔情。不过前作战斗前热血的背景音乐也没有了，这点让人感觉比较可惜。

A



【点评人/荐菜】这个游戏以前就做得不错，这回当然也很好。从一代开始很多人就把这个游戏当做是电影一样，在2代里更是如此了。实际上游戏里真正需要打的地方远没有看过场的地方所花的时间多，玩家们进行第一遍游戏的时候主要还是看故事为主。游戏的支线剧情纷乱繁杂，在玩主线的时候必须把握好机会才能尽量地多提升完成度，而储存箱的设计实际上也比较不太合理（大街上哪有那么多人掉下钥匙让你捡的）。好在破关之后就可以打出一个专门完成支线任务的模式来，可以慢慢研究。游戏的总体素质还算相当不错，所以大家有时间的话一定要好好玩。

B



【点评人/龙马】这就是准成人向的游戏，这是我看这个游戏之后的第一感觉。虽然本作被定义为动作冒险游戏，实际上《龙如》的基本要素还是一个"打"字。这代除了剧情和清版打斗之外，主人公能够接触的东西比以前更多了。一些重要道具还有一部分强化技能都是在各种支线任务中取得的，所以玩家们要真正将这个游戏打完的话，还需要一段时间。所以本游戏是值得好好研究一番的。你可以在这个游戏里体会到社会这个现实的课堂。建议玩家在熟练掌握剧情的情况下把这个游戏玩给MM看，保准会赚到女性同胞的眼泪和对游戏这个事物的好感。

A

一周目只是体会剧情，之后的冒险模式和动画欣赏模式才是真正彻底体会这个游戏的开始！

点评人:雪飞





蓝龙

由鸟山明、坂口博信、植松伸夫三大业界巨头联手打造的本作在刚刚公布时就吸引了玩家的注意，更是许多玩家购买XBOX360的理由。而本作果然不负重望，各个方面都堪称次世代主机作品中的佼佼者，更集DQ系列和FF系列的长处，玩家久违的五人战斗小队终于再次复活，诸多隐藏要素更值得研究。实在是XBOX360玩家不可不玩的优秀作品。

X360	游戏原名	ブルードラゴン		CERO A
	MISTWALKER	7140日元	2006年12月7日	
角色扮演	DVD-ROM×3	日版	1人	104KB

XBOX360主机圆梦:DQ与FF的梦幻组合！新时代超级合作:三大巨头联手打造！

本款游戏绝对称得上是梦幻组合，玩家可以一边感受着坂口博信的游戏系统一边欣赏着鸟山明大师笔下的精美人物，同时倾听着植松伸夫的音乐，这样的享受在以前只能是梦想，但本作却真的让玩家美梦成真。三张DVD的容量更是让玩家看着放心，不用担心游戏流程过短。

本作的画面体现出了XBOX360主机的强大机能，鸟山明大师的人设更为本作倍添魅力。一进入游戏，玩家就会被游戏中世界深深吸引，享受着游戏画面带来的安静详和。但随后宁静小村立即陷入恐怖中，又让玩家瞬间感受到紧张感觉。虽然游戏的剧情比较简单，并不是特别出众，但是在精美的游戏画面衬托下，玩家依然会玩得津津有味。

本作的敌人不再以踩地雷方式出现，而是直接在地图上游荡，玩家可以自行选择战斗还是逃跑。而且这些敌人也分为弱小敌人和强大敌人两类，从图像上玩家便可以直接分辨出二者，强大敌人的身材都非常高大魁梧。玩家的地图技能只可以消灭那些弱小的敌人，对强大的敌人则只能是自己动手。



↑垂死挣扎的内内。

游戏中的职业比较丰富，每个职业都有自己特有的技能，玩家想锻炼出强人，就要多修炼几个职业。在最终决战时，如果玩家的每名角色都只精通一个职业，那么就必须有超高的级别和强力的装备才能过关，但如果主人公们都修炼了多个职业，学会了那些非常有用的技能，即使级别不高装备一般，一样可以将最终BOSS轻松消灭。为了方便玩家修炼职业，在游戏中特别设定了地图消灭敌人的技能，玩家可以利用这一技能，轻松地达到提升职业的目的，美中不足的是主人公的级别和金钱完全不会增加。不过这也是为玩家可以拿出时间来仔细研究本款游戏而设，玩家在研究游戏细节时还可以顺便锻炼提升等级。各个职业的特色非常明显，比如说道具师的特技就是可以增加装备栏和特技栏的可装备数量，盗贼以速度著称并且可以盗取敌人的物品，白魔法师就是回复之神，只有强化师才能使用高级的强化魔法等等，但是玩家在修炼了多个职业后，可以让一名角色同时拥有这些能力，大大提高了玩家队伍的战斗力。

本作中还为玩家准备了大量的迷你游戏，玩家可以在游戏中换换脑子，调节一下心情，避免长时间重复劳动而产生疲劳感和厌倦感。迷你游戏中的地蛟追逐战可以算是比较有难度的一个迷你游戏，如果是擅长射击类型的玩家自是可以轻松过关，而那些不擅长射击游戏的玩家也不用头疼，因为玩家可以在大世界中搜集到强化己方飞船的零件，改装之后可以大幅提升飞船的性能，玩家照样可以利用己方飞船的强大弥补操作上的不足。但其他的小游戏都非常简单，玩家只要稍加练习就能顺利过关。

本作中的各个场景中的装饰物几乎都可以调查，玩家会通过调查收集到一些物品，并且玩家还可在完成一定调查数后，找流动商人换取强力的特殊装备，而且玩家在调查时还会获得额外的经验值或者是提升能力上限。这样在游戏中，玩家很容易就养成随时调查的好习惯，会随时注意观察周围的景物。这样的设计使游戏场景中的装饰物都活了起来，桌子、椅子、柜子等不再是简单的装饰，而是与真实世界完全相同，都是用来储藏物品的工具。

本作的战斗非常简单，玩家并不需要拿出太长时间来对付杂兵，一般一场杂兵战只需要花费一两分钟。为了使简单的战斗一样吸引玩家，在战斗中为玩家准备了蓄力攻击，在游戏后期玩家还可以使用必杀技。前后列的分列站位为战斗增添了战略性，玩家可以按照主人公角色特性随时调整站位，在关键时刻还可以让队员调到后排，免去遭受灭顶之灾。虽然杂兵战斗非常简单轻松，但BOSS战却各有特色，各大BOSS都有自己的特点，几乎每场战斗都有独特之处，使玩家充分感受到杂兵与BOSS之间的差距。在游戏中还隐藏了大量BOSS，其中不乏能力超高者，玩家如果对自己的实力很有信心，可以在游戏的后期寻找这些强敌战斗，胜利后还可以得到丰厚的报答。不过这些BOSS的能力远超过剧情战斗中的BOSS，因此在战斗之前玩家一定要慎重考虑。



←在每个探险地点都有存盘点，在野外存盘则不需存盘点。

本作的另一贴心之处就是玩家如果不慎在BOSS战或者是迷你游戏中失手，导致游戏结束并不用担心着急，不用去读取几个小时前的游戏记录，只要稍微等上几秒，玩家便可以再次进行挑战，大大节约了玩家的宝贵时间。在游戏中还隐藏大量小剧情，在各个细微之处玩家都会得到意外的惊喜，玩家也可以根据自己的游戏时间自行选择是否完成。

总体来说，本款作品绝对是值得认真研究的游戏，是美国主机冲击日本市场的作品，拥有360的玩家千万不要错过……

A

【点评人/风林】从XBOX到360，可以说《蓝龙》是真正完全为日本人量身打造的游戏，游戏素质方面在上面雪大魔王的大评论中，对优缺点已经分析得很透彻，这里就不再多费唇舌。个人感受是，游戏的流程稍长，虽然可探索的要素众多，但在快节奏游戏成为主流的今天，《蓝龙》的流程更容易获得老玩家的推崇吧。当然，《蓝龙》并非是那种传统RPG的慢热型游戏，简单易懂的剧情、丰富有趣的系统都会让人很快的进入游戏当中。更何况游戏本身就是一个"鸟山明"的世界，加上植松中夫的音乐，只要是喜欢RPG游戏的玩家，都值得买来一玩。

B

【点评人/小沛】先不管这个游戏究竟怎么样，看着三张DVD光盘心里就踏实了，起码这款游戏的内容一定很充实。再加上超强的制作团队，本作断然是没有令人失望的理由。本作的战斗系统让人感到非常亲切，整体当然是以简明为主，但并不是说系统简单，其丰富的战略运用在战斗中非常重要，特别是蓝龙的攻击手段还有自身的属性等都是要玩家们颇费心思的。本作的故事很简单，没有特别地曲折离奇，但这正符合了鸟山明轻松幽默的画风。因此在游戏时哪怕是连续遭遇恶战也不会觉得很紧张。相反，看到某些敌人的设计后，竟然会让人忍俊不禁。

A

【点评人/龙马】虽然SQUARE和ENIX已经合并，但是FF+DQ的梦幻组合却一直没有出现过，这一次却由坂口实现了许多玩家的这一梦想，多彩的职业技能和简单朴素的风格可以说是完美地结合了两个系列作品，如果是老牌的角色扮演游戏玩家就一定要来尝试一下本作。鸟山明操刀的人设从某种程度来说是一个受欢迎的保证，但是对于国人来说恐怕并不是那么地讨好，简单明快的故事和现在多数强调整体世界观的角色扮演游戏可谓大相径庭，是否喜欢也要看个人爱好了。虽然从个人感情来说在很多地方本作并不突出，但是作为一款传统的角色扮演游戏，硬指标让人十分满意。

A

拿到飞空艇后最好不要急着去找内内报仇，先去各地逛逛可以完成很多任务，得到珍贵的装备和道具。

【点评人:唯夜】





狂野历险·第五先驱

作为这个系列的FAN，我心中实在是有一些复杂的感受。这次的5代的确有相当用心的制作、有比较丰富的要素，但——OK，我知道你用脚后跟儿想都能料到我在这里要来一个转折——但我还是要说，它同时也欠缺突破，在一些地方遭遇了流行化的瓶颈。也许是身为一个FAN，我的眼光过于苛刻了吧，不过曾经的荒野上那不羁的奔放是我心中难以忘怀的情结。

PS2	游戏原名 WILD ARMS The Vth Vanguard			CERO B
	SCE	6980日元	2006.12.14	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	25KB

纪念，是一次比较用心的回归和总结 但别怀疑，真正的荒野在3代就已结束

回归，这是最能让系列老玩家感动的举措——大地图上的移动探索再次成为可能，迷宫内的解谜也再次趋向于多种TOOLS相互结合的复杂化，这些都曾经是WA系列的特色和乐趣所在。珐尔盖亚大陆终于不再是仅简单地作为一个名词被继承下来，而是重新恢复了一个“世界”所应该具有的立体和复杂的面貌。在经过了4代那突兀且不妥当的变化后，仅凭这些方面的回归，就足以在系列玩家的心目中加分。前作中过分狭隘的世界观对系列积淀下来的风格和氛围造成了严重的伤害，而在5代中我们看到，制作人员正在努力恢复狂野——“WILD”这个词该有的风貌。当然，也许他们做得还不足够，但这种努力无疑是正面的。

而回归的同时也有改变。比如之前的作品中，在大地图上要寻找的不仅是宝箱一类的东西，连新的场所地点也都完全要靠探索才会出现。这固然有助于营造“在荒原上摸索前进”的氛围，但也有一些玩家对此感到不便——缺乏明确目的地的引导，有时走了很多冤枉路不说，还容易摸进高等级敌人出没的区域里去……考虑到此，本作中的目标地点则都会直接显示于地图上，并且有着显著标记，此外即便在目的地之外还有大片的领域可以自由探索，游戏也不会安排远超队伍强度的敌人来“暗算”玩家，这些都是很体贴的变更设定。

但这回归也并不彻底，以独立的序章来分别描述各个角色这一传统做法，本作终归还是没有采用。而在我个人看来，系列的那种传统开篇是一种相当巧妙的表达手法：多名角色的性格和经历可以在短时间内得到集中的展现，给人的感受立体、生动。并且由点到面，关于每一个人物的小故事的背后，折射出的都是珐尔盖亚大陆上的一角，不同地方的人情风貌都很自然地流露了出来。这种交待方式很有气度，使人在游戏一开始就触摸到了一个广阔的世界观——个人对此是十分欣赏的。

不过在5代中，作品还是采用了时下流行的“少年由小地方出发去冒险”的开局，故事由一个点起始，线性铺开，无论从哪方面看都比较流于平庸化。本作追随流行地将男主角设定成了“非常fan某样事物的冒险少年”，实在令我感觉很没有营养。他足够热血，但有时也足够没头脑，这种设定我已经领教过太多太多了，多到就算我努力想将其理解成单纯可爱都有些审美疲劳。

融合是本作的另一个特点。回归并不是5代的全部，在以战斗系统为首的诸多要素上，本作基本仍然是承袭自变革后的4代，WA5将两套设定结合在了一起。

曾经的WA最大的弱项的确就是它的战斗，过于传统，偏于平凡，在强势的剧情表现下，战斗系统几乎被湮没得亮点全无。虽然我可以毫不犹豫兼毫不客气地说，4代在剧情方面的总体表现就是渣，但它在战斗方面的变革的确是进步的，没有小打小闹而是大动手术，表现出了一种积极的态度。所以5代选择继承前作的这一系统，是明智的。

不过7格HEX系统的局限性仍然存在，由于它不可能像真正的战棋游戏那样做得更大更复杂，因此以其为核心的策略安排上其实没有很大的腾挪空间，在变化性方面有所欠缺。所以我们看到，游戏要以随机的开场布局来制造难度；所以我们看到，游戏会让一些敌人拥有“强行移动我方人员”等超越规则的招式以增加变数。但这些“打补丁”式的手段同时也带来了负面效果：比如一个不利的开场站位就有可能使并非实力不济的我方狼狈异常，甚至被全灭，这种“莫名其妙”的遭遇换了谁心里都会不舒服。至于那些强制换位的技能，更是直接抹消了我方之前的战略努力，以此来丰富系统的变数，其实是简单粗暴的手段。

而同时我们要看到，这些问题的存在并不是“下次改善”就可以解决的，事实上它们在4代就已经存在了。此类不足正是源于系统自身，其实是无法被消除的——就像上面所说的，一个借鉴于战棋又无法做得足够复杂的系统，必然会在一些时候遭遇两面尴尬的处境，这时就只能以问题来弥补问题，只能令新问题的影响程度尽量小一些。

无论怎样，游戏中的亮点还是很多的。较为丰富的隐藏迷宫和隐藏BOSS，以及再次出现的仓库番小游戏都为作品提供了很多追加乐趣。

另外本作第一次采用了换装系统，每个人物都有好几套服装可以更换，并且更换之后的效果可以直接反映到过场剧情中去，增添了新鲜感。身为系列十周年的纪念之作，其诸多服装中更有历代主角的衣服，实在是令老玩家感动并足以成为游戏动力的一件事情（不过Virginia的衣服竟然给了一个小女孩儿，搭配得甚不合适）。

系统、剧情方面或可以商榷，但本次的主题歌实在是大失水准，丧失了WILD该有的苍凉气魄，没有可以回味的空间，基本就是一个二流的半摇滚类通俗歌曲。再配以那些剪辑得比较糟糕且不知所谓又缺乏气势的动作pose，游戏开场动画个人认为相当失败。

总体来看，这是一部介于A、B之间的作品，给A可能会让人觉得我因为FAN所以偏爱，而给个B又委屈它了。旁边这个A，实际是A-比较合适。守规矩且比较用心，本作还是当得起这个评价的。

A



【点评人/龙马】作为SCE自家的角色扮演游戏，WA可以算是二线作品中的经典，虽然画面效果并不突出，但独特的世界观加上具有特色的战斗系统一直都是独树一帜。在四代进行了大的变革之后，这一次又选择了新旧结合的方式，把四的战斗系统和以往的游戏系统结合在了一起。不过这一系列在游戏节奏上一直都比较慢，本作自然也是不会例外，特别是在后期的迷宫里，踩地雷式的遇敌方式加上后期一些让人比较头大的谜题，恐怕是会让一些人选择放弃。最后不得不提的是系列一贯出色的音乐，本作的OST绝对是值得珍藏的作品。

B



【点评人/雪飞】《狂野历险》系列也曾经是RPG名篇之一，以风格独特的世界观氛围著称并以此吸引了一批拥趸，不过近年来随着很多老牌RPG衰退的潮流，它也显得有些黯淡。不过本作仍然相当用心制作，要素丰富。玩家可以在大地图上移动探索，并且将目标地点直接显示在大地图上，玩家该去哪里一目了然。隐藏迷宫和隐藏BOSS也为游戏增添了不少魅力，迷你小游戏则让玩家可以从紧张的战斗解放出来，可以进行小游戏调节一下心情。第一次采用的换装系统为本系列添加了新鲜血液，玩家可以按自己的喜好为主人公选择服装，并且在剧情中得到直接反映。

B



【点评人/小沛】最近两年的周年纪念作品真是层出不穷，现在的这款WA5不但是系列的最新作品，同时也肩负着10周年纪念的历史使命。也因为意义重大，本作在制作水准上还真是非常不错。就剧情而言，本作的设定算是非常“平易近人”，讲的就是一位热血少年的冒险旅程，没有太多新意，倒也符合大众的口味。人设方面则较为适合小沛的欣赏层面，不是一味追求华丽，而是很像普通的动漫风格。音乐倒也动听，不过在迷宫探险时有些重复，听久了有些乏味。隐藏要素方面还是比较丰富的。本作在玩过一段时间之后，给人的一大感觉就是怀旧。

A

增加“反应”的纹章一定要常备，否则游戏进行一段时间后就会发现我方人员难以跟上敌人的速度。



SNK VS CAPCOM カードファイターズDS



在卡牌系统上虽然简单而且并不严谨，但是并不算太枯燥，喜欢卡牌游戏的玩家可来尝试一下。

NDS	本刊译名：卡片战士DS			CERO A
	SNKPLAYMORE	4800日元	2006年12月14日	
卡片	卡带	日版	1~2人	512MB

本作中的大牌明星可谓遍地都是，两公司加起来快达半个世纪历史积累起来的财富在这里全部集合。

重点在角色的卡片游戏

基础系统

本游戏的系统是以著名的卡牌游戏万智牌为基础发展起来的魔力点系统。卡的发动都需要被称为"力量"的魔力点，而魔力点的生成则要看场上卡片的数量，每次对局每个玩家可以得到3个无色的魔力点，之后每次轮到自己行动可以得到一个无色魔力点，而场上每有一个角色卡也可以得到一个相对应属性的魔力点，每抛弃一张手卡就可以得到一个相应颜色的魔力点，同时使用卡牌的"力量"指令也可以得到相应的魔力点。

每个玩家拥有2000点初始HP（联网对战和一些BOSS战是3000点），双方以把对方HP削减到0为目的。



战斗

相对很简单，主要只分主要流程和战斗流程两部分，主要流程时我方可以消耗魔力点让角色卡登场以及使用行动卡，并决定是否进行以及用哪些角色卡来进行进攻，战斗流程发生战斗，这时可以发动反击卡。而攻击时攻击方不能选择自己攻击的目标，而是由防守方来决定是否以自己的角色卡来进行防御，以及防御哪张卡的进攻，如果不设防御则会直接攻击玩家本体。进行战斗时分别用BP减去对方HP，结果小于0，则卡片被破坏，结果大于0则会保留差值带入下一次战斗。

对方和我方各行动一次算是一回合，一个回合一个角色只能行动一次。或者储备魔力点，或者发动特殊能力，或者主动进行进攻，或者等待进行防守，当行动后就会进入硬直状态，到下个回合才能恢复，而每张卡登场时的那一回合是直接进入硬直状态的。如何合理分配自己场上角色的职能是本游戏的一大关键。

在场上的卡牌可以执行的有以下这些指令：

◆**攻击：**直接进行攻击。

◆**支援：**同属性的卡片可以消耗一点同颜色的魔力点让场上的一张卡恢复和自己最大HP同等数量的HP。



◆**力量：**消耗一次行动得到相应的魔力点数，不同的角色卡得到的魔力点，其中有些角色卡就是能力低，出场消耗少的魔力补充型角色。

◆**合体攻击：**场上同属性的两个以上角色卡之间可以发动合体攻击，需要消耗8个魔力点，但是无论什么属性的角色卡所消耗的魔力点对颜色都是没有限制的。合体攻击的攻击力不仅仅是两个角色攻击的叠加，而且是具有穿透效果的攻击，到了中期是相当有效的进攻手段。

初期组卡方向

首先由于初期卡片数量很少不必拘泥于某一属性，需要特定魔力点的角色卡在初期并不是太实用。出场所需要消耗魔力少，攻防能力特别是攻击力稳定的下级人物卡才是初期的主要战斗力，消耗一个无色点而具有400/400能力的几张卡是绝对主力，在CAPCOM的补充包里可以抽到。放入太多需要特定颜色魔力点的角色卡则很容易造成"手卡事故"，通常需要丢弃手卡才能保证自己场上有角色卡，但是对于缺乏补充手卡手段的初期手卡还是相当珍贵的，尽量保证出场的角色可以做到"一换二"，即可以以损失HP为代价消灭对方一个角色卡，之后和对方一张角色卡同归于尽。而大多角色卡的特殊能力在缺少卡片配合的初期是得不偿失的，而削卡组或者直接效果伤害卡组也无法构建。所以依然要重复一句，初期高BP低消耗的角色卡才是重中之重。

而且在卡片分类上为了照顾玩家的情绪在卡片分类上还专门分出了SNK角色和CAPCOM角色，玩家可以选择自己喜欢的角色加入自己的卡组。

流程

游戏的流程非常简单，只需要和每一层的对手对战之后战胜BOSS就可以进入下一层，而每隔几层就会有一个BOSS和卡片商店，达到顶层就是玩家唯一的目的。初期的战斗中对手的AI都比较低，多数时候并不会主动攻击，因此在战斗中的难度并不太大。卡组的补充也并不是十分必要，初期的卡组一般可以支撑一段时间。在卡片充裕后可以考虑组出单一或者双属性的卡组。总之没有什么特别需要注意的部分，不断战斗取得点数增强自己的卡组就是这个游戏流程中最大的主题，完全不会有卡住的情况，请各位玩家尽情享受战斗的乐趣吧。



↑本作中多达400张的卡片任君选择。

名词解释

◆**卡组：**一共由50张卡片组成，不能多也不能少，必须恰好是50张，而同名卡在一个卡组里最多只能放进四张。

◆**卡堆：**卡组里剩下的卡，当卡组的数量为零并且需要进行抽卡时判定为负。

◆**手卡：**每个玩家在开局时拥有6张手卡，每回合可以抽一张，手卡最多是8张，超过8张时要在回合结束时丢弃手牌直到手卡不多于8张为止。

◆**弃牌堆：**玩家用过的卡牌都在这里，有些卡将会利用到弃牌堆，但是总体来说在这个游戏里利用率并不高。



◆**卡片：**卡片共分三大类，角色卡，行动卡和反击卡。其中角色卡是主要的进攻和防守的手段，也是生成魔力之本。而行动卡则可以提供各种辅助效果，反击卡片只能在战斗时才能发动。

角色卡

◆**能力类型：**分为三种，分别用○△□来表示，其中○是"永续效果"只要这张卡在场上就会一直有效，不过要注意的是参加了合体攻击卡片会在那一回合里失去效果，□是启动效果，当该卡在场上并且没有处在硬直当中可以支付条件使用，之后会进入硬直状态，△是瞬时启动效果，需要在此卡上场瞬间才可以发动，玩家可以自由选择发动与否，但是错过这一时机后就再也不会有发动的机会了。

◆**名称：**这一角色卡的名称。

◆**卡片种类：**分角色、行动和反击三类。

◆**颜色属性：**卡片共有红、黄、蓝、绿四种属性。黄色重视魔力生成，绿色重视手卡的补充，红色重视主动进攻。蓝色重视其他的辅助效果。

◆**稀有度：**从D到S，获得难度依次增加。

◆**HP：**本卡所拥有的HP，也就是耐击打能力。

◆**攻击力：**本卡的攻击力，可以对其他卡片和对手造成的伤害的大小。

◆**生成：**使用"力量"指令时可以得到的魔力数。

◆**出场：**这张卡出场所必要的魔力点数。

◆**特殊能力：**有些角色卡片所具有的能力，需要相应的魔力点来支持，能力多种多样，有的时候是决定战斗胜败的关键。

如果说到本作最让人感到不满的那莫过于不支持WIFI网络对战，难道真的对平衡性这么没有信心吗？





NDS	本刊译名：流星洛克人			CERO A
	CAPCOM	4800日元	2006年12月14日	
动作角色扮演	卡带	日版	1人	512MB

本款游戏同时有三个版本，本次选取的是ドラゴン，其他版本的区别也并不太大，可供参考。但是如果想要见到其他两种最终形态还是要都玩一遍了。

发生在电波世界里的冒险 洛克人在掌机上重装上阵

洛克人

作为“洛克人”20周年纪念的作品，这是一款面向低龄玩家的动作角色扮演游戏，本作在画面效果上并不出众，战斗系统虽然看起来很复杂，但是实际操作起来并不太困难，收集要素相对很充实。和传统洛克人硬派的动作游戏风格还是有一些距离的，不过在前作的基础上还是取得了相当一部分玩家的支持，这次三版本齐发似乎是有和口袋妖怪一较高下的意思。不过总体来说并不见太大的亮点。



↑主角依然只是个普通的小学生。

电波化

整个游戏的舞台分成两部分，现实世界和电波世界，游戏里用Y键可以戴上眼镜，这样就可以看到电波世界，在地图里的黄色旋涡上按R则可以进行合体进入电波世界。游戏里的冒险就是在电波世界里进行的，战斗和一些收集也都发生在这里，而在电波世界里面的时候再点触屏幕上的小旋涡就可以进入一些设施的电脑内部。同样都是一些迷宫，这些迷宫并不很复杂，但是遇敌是踩地雷式的，还是小心为上。在这一状态下点击人物头上的表格还可以进入每个角色的Brother Bund，主要在发展情节时需要使用到，在电波化的状态下按下R键可以立刻脱离迷宫回到正常状态。



CHECK IT 一目了然具有系列特色的战斗系统

这一系列的战斗系统都具有比较强的动作性，视角是第一人称追尾视角。在面前3×5格的范围里会出现敌人，玩家可以通过十字键来控制主人公的左右移动，一方面是很多武器都必须和敌人在同一纵列才能发挥作用，另一方面也需要用移动来躲避敌人的攻击。按B键可以使用无限制的手腕炮，攻击力低但是可以连发，而一段时间不发射则可以发出蓄力攻击，威力会有所增加，根据一些装备的不同手腕炮的攻击力和攻击形式也会发生一些改变。而用A键发出的则是卡片中的攻击方式，威力大但是可以发动的数量有限，在攻击用光后只有等装备槽长满后才可以按下R键再次选择卡片发动。按住下则可以锁定敌人，使用光剑等近身武器时需要锁定后才能攻击到敌人，不然则会白白浪费攻击的机会，这一点很重要。同时按上可以使用防御，有些BOSS的攻击是无法躲避的，所以需要用到防御，要注意的是敌人使用身体进行的冲撞攻击和一些特殊的攻击方式是无法防御的，唯有积极躲避。



↑杂兵数量众多，还是不能掉以轻心。

Brother Bund

游戏里的推进情节所必须的一个系统，和游戏中的角色成为“Brother”，并且接收他们发来的信息是推进情节发展的一个重要过程，随时查看信息也是获得一些提示的重要途径，而随着情节的发展这一项目里会加入的人物和信息也会有所增加，在和其他玩家进行通信对战的时候也起到一个名片的作用。

Counter

在敌人攻击的瞬间击中敌人的话就将算做Counter攻击，不光可以使敌人陷入很长时间的硬直并且可以随机得到一张攻击卡片，不光是可以有效阻止敌人的进攻，同时对我方的攻击力是一个补充，在对战BOSS时是很重要的一个技巧，要注意的是可能造成反击效果的只有卡片效果的攻击，普通的手腕炮是没有这个效果的。

卡片

本游戏的攻击主要是由卡片来实现的，不同的卡片代表着不同的攻击方式，同时具有不同的效果，卡片可以在游戏中购买，玩家需要从自己拥有的卡片中选出50张组成一个卡组，每次战斗之前都会从卡组里随机抽出6张供玩家来选择。使用卡片的基础规则是一次可以选择同一竖行的两张卡，而同种类的卡则不受位置的限制可以一同选择，另外就是白色的卡片可以不受条件限制随意选择。

序盘情节

故事发生在未来，220X年，人类在宇宙中发现了异生命体，日本宇宙科学局（NAXA）为了和异生命体结成Brother Bund建立了宇宙空间站“绊”，但是空间站却毫无征兆地消失，几个月后在日本海上人们找到了“绊”的残骸，和外星生命体的交流就此中断了。

3年后，随同空间站一同消失的工作人员星河大吾的儿子星河昴因为此事陷入了深深的不安当中，因为害怕再次失去心爱的人，所以不再对任何人打开心扉，开始躲避和他人的接触。虽然在发达的网络之下在接受教育上还没有什么太大的问题，和人的交往能力却越来越低，对此星河的母亲虽然很着急却没有任何办法。

这一天，星河父亲以前的同事天地守来访并带来了他最新的研究成果——一副很特别的眼镜，收下后星河便匆匆离开了。星河每一天都会去学校的后面的高台上，他觉得在那里也许可以看到父亲。而今天也不例外，在道路上他遇到了他所在班级的班长白金露娜和两个忠实的跟班，由于星河几乎不来上课影响了她追求完美班级的要求，所以来提醒星河每天要来上课，同时给星河讲解了一些基础系统。



来到高台时天已经黑了下来，正在仰望星空的星河无意中戴上了那副眼镜，这时奇怪的现象出现了，天空中突然凭空出现了许多形状怪异的通路，而一个像机器人一样的东西也出现在了他的面前。

它自称是来自MF星的“洛克”，并且是以电波的形式存在的，一般人本来无法看到他，并且它表示认识星河的父亲。但是正在说话间停放在这里的蒸汽机车由于被电脑病毒入侵失去了控制，如果就这样放任不管的话势必会对这个镇子造成巨大的伤害，在洛克的死磨硬泡并以星河父亲的消息为诱饵的“威逼利诱”之下，星河终于鼓起勇气和洛克合体进入了电波世界。在经过一番战斗后星河终于打倒了电脑中的病毒，机车恢复了正常，而他的冒险故事才刚刚开始。

新系列洛克人的卡通画风很惹人喜爱，同名的动画现在也在播放中，有兴趣的玩家可以找来一看。



機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T. II PLUS

GUNDAM CEEU

在街机上大受好评的“连扎”最新作终于如期发售，除了包含有街机版的全部内容，同样加入了家用机特有的内容，无论是喜好这一系列的老玩家还是仅仅对高达SEED有兴趣的人都可以来尝试一下。

□文/龙马

PS2	本刊译名：机动战士高达Seed Destiny 联合对扎夫特2 PLUS			CERO A
	NBGI	6999日元	2006年12月7日	
射击对战	DVD-ROM	日版	1-2人	92Kb

幻想世纪里打响的新一轮宇宙战争，街机最强机器人对战游戏登陆PS2！

本作的整体系统上并不复杂，对MS的操作也很简单，但是拥有很多特色，区别于传统的对战游戏的组队系统加上特有的“战力”设定可以提供更多选择的乐趣。虽然很容易掌握，但是同样也有深入发掘的空间。

基本系统 战力槽

虽然是一个对战游戏，本游戏中却并非是将对方机体全部消灭就算取得胜利，在胜利的判定上双方都有一个总的战力槽，不同的机体被消灭后都会消耗相应的战力槽，只要还有足够的战力槽，被击落的敌方机体就会再次复活并且继续参加战斗，只有当战力槽耗光后才算作是失败。这在机体的选取上是一个限制，同时也是一种创新，玩家可以选择消耗小的机体以获得更多的战斗机会，也可以选择强力机体利用性能的优势取得胜利。这一设定平衡了各个机体之间的能力差距，另外要说的是，CPU操作的机体被击落后战力槽的消耗只有正常状态下的一半，因此可以说给CPU配备越强的机体相对来说越“合算”。并且在机体分配上也会因为这一点而有所改变，这里面的学问和乐趣就玩家到游戏里去体验吧。



←要注意己方的战力槽。

基本系统 指令

在僚机使用CPU操作的时候可以通过L2来改变僚机的战斗方针。分别有普通、集中、分散、突击和回避，可以在不同情况下发挥作用，玩家可以根据场上情况随时进行改变。



←平时选择普通即可。

基本系统 多重锁定

少数高级机体具有的特殊能力，在蓄力攻击当中在按下○键可以更改为锁定多个目标，只后就可以对多个目标同时发动攻击。具有代表性的就是强袭自由的连续光枪攻击。



←多重攻击是很稀有能力。

基本系统 格斗

距离短，没有弹药数量的限制，配合方向可以实现多种不同的攻击方式，是可以更有效杀伤敌人的方法，并且可以当作连续技的启始部分，一些用△+×发出的特殊格斗技多数更是威力强大。



←命运的格斗非常出众。

基本系统 防御

拥有盾牌的机体快速输入↓↑就会发动防御，在防御中可以抵挡住一切来自正面的攻击，并且可以把发动格斗攻击的对手弹开。但是防御后会有硬直，随便发动的话很容易遭到对手的反击。



←防御的时机非常重要。

基本系统 射击

用□键可以发动远距离的射击武器，在子弹数上有一定限制，多数时会在中距离的牵制中发挥作用，残弹数量会随着时间的经过而有所恢复，在进行牵制或连续技追打中将发挥很大作用。并且大部分机体用□+△可以发动一些特别的辅助攻击方式。有些机体的主武器攻击按住可以进行蓄力，右侧的蓄力槽蓄满后再松开攻击键可以发出有特殊效果的蓄力攻击，一般是具有较高的攻击力。而有一些机体就是拥有强大的远程火力，同时近身战的能力会比较低，如何发挥机体的优势也要看玩家的操作和同伴的配合。

基本系统 觉醒

在战斗中攻击或者被攻击都会增加觉醒槽，而在战斗中同时按下□△×三个动作键就会发动觉醒状态，这一行动可以在任何时机发动，包括自己的硬直当中，因此很多时候还可以用来中断对方的连续技，在这过程中觉醒槽会不断减少，消耗光后自动恢复到通常状态，要注意的是在自己的硬直中觉醒槽是同样会不断消耗的，而在觉醒状态下得到的附加能力可以在战斗开始之前进行选择，分别是强化速度，强化连续攻击能力和强化攻击力，玩家可以根据机体的特性和自己的喜好随意进行选择，并不会受到机体和机师的限制。

基本系统 移动

除了方向键可以进行机体向各方向的移动之外，默认×键是跳跃，快速点击某一方向两次是短距离内的快速移动，虽然需要消耗飞行槽，在躲避敌人的攻击时是比较有效的手段。



←高速移动是一个关键。

基本系统 变形

具有变形机能的机体按住跳跃键再快速按下某一方向键两次就可以进入MA状态，在该状态下机动性增加，攻击方式也会有所改变，但是会消耗飞行槽，飞行槽消耗光后就会自动变回MS状态。



←灾祸高达可以变换形态。



←强力的远程攻击，在本游戏里可以见到众多熟悉的机体和人物，也会有原作以及外传中的情节玩家 可以尽情享受动画与游戏结合起来的乐趣。

→原作中“爆种”的瞬间也会在游戏里得到忠实再现，其他的角色也同样有属于自己的独特觉醒画面。

模式介绍 P.L.U.S模式

为PS2版特别加入的模式，也可以称为任务模式或着剧情模式，在这里玩家将扮演真飞鸟，随着《机动战士高达SEED命运》的主线情节发展故事情节，和其他的角色进行对话接受任务，在这过程中提高同伴的好感度一起参加战斗，得到新的机体，并且最终完成整个故事。角色的好感度将影响到在战斗中的表现，而玩家的战斗成绩也将影响到一些情节的发展。当角色的好感度达到最高的时候不光插画会发生改变，同时也可以在战斗中使用该角色出击。玩家可以在这一模式里完成属于自己的故事。

模式介绍 对战模式

可以设定各种参数的自由对战模式，包括总战力、时间、机体强度等条件都可以改变，而且不光是常规的2V2，也可以进行1V3或者1V1的战斗，有很多机体是只能在这一模式下使用的。



←可以自由进行各种设定。

模式介绍 街机模式

选择好机体和机师完成9个任务，有多个不同路线，其中的地图和所要面对的敌人是不同的，每完成一次就可以开启相应的隐藏要素。还会追加隐藏路线。



←有多个路线可供选择。

模式介绍 挑战模式

完成这里提供的多个任务，其中包括限定时间内击破一定数量的敌机，以及两人同时游戏看哪一边可以得到更高分的竞争模式。同时也有时间无限敌方战力槽无限的生存模式。



←同样和朋友进行竞赛。

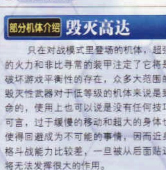
部分机体介绍 老虎(海涅专用型)

原作中惨被腰斩的机体，在这一系列里具有相当高的格斗能力，热能鞭攻击威力高并且无消耗，相对的，在远程射击武器上则比较贫乏，威力也十分有限，和同在450战力消耗这一挡的剑装脉冲比起来优势在于有盾牌的保护。操作熟练的近身战玩家可以选择这部机体。



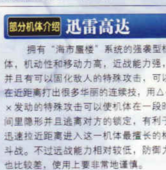
←众多机体都会在这里登场，其中必定会有一款适合你。

部分机体介绍 晓(装备不知火)



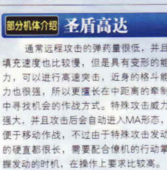
配备有独特的光线反射装置“八尺之镜”和龙骑兵系统，用△+×发出的特殊攻击可以把对方的光线系攻击反弹向敌人，同时□+×可以发出保护同伴僚机的光束防御罩，适合于火力强大但是防御力低下的机体组队出战。要注意的是无论是龙骑兵系统还是“八尺之镜”都只对激光系武器有效，对导弹等实弹武器没有任何效果。

部分机体介绍 命运高达



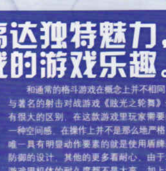
Seed Destiny主人公真飞鸟坐机，最高级的机体之一，战力槽消耗高达590，攻防能力俱佳，并且具有非常突出的格斗能力，但是在远程武器装备上并没有什么太特别的地方，操作上也没有什么需要特别注意的地方，对于初学的玩家可以使用这部机体来熟悉系统，对比另外三台590战力消耗的机体能力可算是能力最为平均的一台。

部分机体介绍 麦比乌斯零式



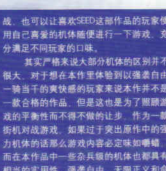
只在对战模式才会出现的MA，具有的特色是一直会保持浮游飞行的状态，只有在加速时才会消耗飞行槽。主攻击在自动锁定上却有所欠缺，对玩家的操作要求比较高。虽然消耗只有区区200，但是攻防能力同样很低，不过由于一直在飞行状态加上可以追踪攻击的线控炮，作为僚机出现的话，在很多时候也会给对手造成很大的麻烦。

部分机体介绍 毁灭高达



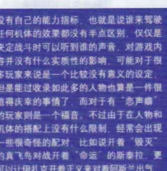
只在对战模式里登场的机体，超强的火力和非比寻常的装甲注定了它将是破坏游戏平衡性的存在，众多大范围的毁灭性武器对于低等级的机体来说是致命的，使用上也可以说是没有任何技巧可言，过于缓慢的移动和超大的身体也使得回避成为不可能的事情，因而近身格斗战能力比较差，一旦被从后面贴近将无法发挥很大的作用。

部分机体介绍 迅雷高达



拥有“海市蜃楼”系统的强袭型机体，机动性和移动力高，近战能力强，并且有可以固化敌人的特殊攻击，可以在近距离打出很多华丽的连续技，用△+×发动的特殊攻击可以使机体在一段时间里隐形并且逃离对方的锁定，有利于迅速拉近距离进入这一机体最擅长的格斗战。不过远战能力相对较低，防御力也比较差，使用上要非常地谨慎。

部分机体介绍 圣盾高达



通常远程攻击的弹药量很低，并且填充速度也比较慢，但是具有变形的能力，可以进行高速突击，近身的格斗能力也很强，所以更擅长在中距离的牵制中寻找机会的作战方式。特殊攻击威力强大，并且攻击后会自动进入MA形态，便于移动作战，不过由于特殊攻击发动的硬直都很长，需要配合僚机的行动掌握发动的时机，在操作上要求比较高。

体验新世纪高达独特魅力，感受激烈对战的游戏乐趣。

◆动漫界的奇迹在对战舞台上再登场

虽然在动漫界引起过非常大的一番争论，并且直到现在各种规模的“战斗”也还是接连不断，但是不得不说的是，《机动战士高达SEED》以及一系列的周边作品是一个商业上的奇迹。就像PS把众多本来不玩游戏的人吸引到游戏的世界里一样，SEED也把大量不知道高达为何物的少男少女吸引到这个由钢铁巨人与政治斗争编制成的故事里来，而围绕这一主题展开的游戏也是层出不穷，虽然制作水准参差不齐，不过被称为“连扎”的这一系列作为对战游戏在玩家当中也是具有相当高的人气的，即使原作的热度已经降下来的现在，这一系列的生命力依然旺盛，相对平稳的投币率也显示了这一作品比较高的整体素质。

在现在流行的对战游戏里，继2D、3D、徒手、刀剑之后又出现了机器人对战游戏这一概念，和机器人对战的元祖《电脑战机》比起来，本游戏的特色在于2对2的合作战斗模式，一个人的能力再强在本游戏里也不会有什么太大的作为，两个人配合才是关键，在机体的选取以及战斗时配合上都需要玩家花心思去思考，甚至有的时候还需要两人的默契，这就给本游戏增添了更大的变数。

和通常的格斗游戏在概念上并不相同，与著名的射击对战游戏《眩光之轮舞》也有很大的区别，在这款游戏里玩家需要的一种空间感，在操作上并不是那么地严格，唯一具有明显动作要素的就是使用盾牌来防御的设计，其他的更多看耐心。由于本游戏里机体的耐久度都不是太高，加上没有普通意义上防御，胜负基本只看一两次判断的正确与否，因此在互相的牵制中寻找机会就成为了一个重要的课题，就这点来说，本作的平衡性可以调整到现在这种程度已经是相当地难能可贵了。

在操作感上基本是相当舒服的，无论是使用手柄还是摇杆都没有不合适的地方，或者说手柄操作起来的感觉会更好，简单的三键攻击方式和多种的组合实现起来都很方便，即使觉得有困难，也可以使用RL上设置的快捷键来实现，如果使用手柄的话同时可以开启震动机能，同时更有临场感。

◆丰富的游戏内容

这一次收录的机体更加地多，除了街机版中SEED和命运中的所有机体之外，外传“观星者”中的机体也会登场，再加上众多的专用MA，选择余地大大增加，虽然在性能的平衡性上有所欠缺，不过在游戏过程中不光是可以进行一场规则严谨的对战，也可以让喜欢SEED这部作品的玩家使用自己喜爱的机体随便进行一下游戏，充分满足不同玩家的口味。

其实严格来说大部分机体的区别并不很大，对于想在本作里体验到以强袭自由一骑当千的爽快感的玩家来说本作并不是一款合格的作品，但是这也是为了照顾游戏的平衡性而不得不做的让步，作为一款街机对战游戏，如果过于突出原作中的强力机体的话那么游戏内容必定味如嚼蜡，而在本作品中一些杂兵级的机体也都具有相当的实用性，强袭自由、无限正义和命运这样的超强机体在战力槽的设计下反而有一点鸡肋的感觉，合理的搭配才能发挥每一部机体的作用。而由于机体数量很多，大部分机体也都没有什么太独特的武器和能力，多数都是一种雷同的感觉，像“晓”

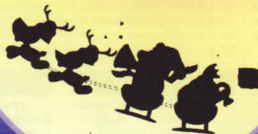


和“讯雷”这样具有明显个性的机体还是相对比较少，感觉就是几种武器在来回进行组合，不过多数和机器人有关的游戏大多也是在玩这样的拼装游戏吧。

里面众多人气角色只是摆设，机师并没有自己的能力指标，也就是说谁来驾驶任何机体的效果都没有半点区别，仅仅是决定战斗时可以听到谁的声音，对游戏内容并没有什么实质性的影响，可能对于很多玩家来说是一个比较没有意义的设定，但是能过收录如此多的人物也算是一件很值得庆幸的事情了，而对于有“恋声癖”的玩家则是一个福音。不过由于在人物和机体的搭配上没有什么限制，经常会出现一些很奇怪的配对，比如说开着“毁灭”的真飞鸟对战开着“命运”的斯泰拉，更可以让伊扎克开着正义来对着阿斯兰出气，喜欢动画的玩家大可以自己来找一找看看会不会有什么更有趣的搭配方法。

大概是对PS2的机能没有什么信心，本游戏并不支持联网对战，而且也不支持四分插，最多只能是进行一个玩家带一个电脑的双人对战。虽然可以体验到在家对战的感觉，但是一直以来分屏所带来的问题是很难抵消的，经常会遭到来自屏幕外的攻击，而且CPU的表现也很难让人说满意，作为一款街机移植作品能做到这一步已经相当不错，也许这款游戏真正的魅力真的只能在街机上才能体验到吧。

作为一款有竞技要素的游戏来说，本作的平衡性依然有所欠缺，但是对于喜欢机器人对战游戏的玩家来说，本作还是值得一玩的。同样要说的是，如果仅仅是自己一个人玩的话，可能用不了多长时间就会厌烦，但是如果能找到几个朋友一起来玩的话，乐趣将会是成倍增长的。





有读者问这几期怎么没见到著子同学的手札，他这些期在协助掌机迷的工作啦，比较繁忙，其实他一直潜藏在这里的，这期他还玩了一回冷幽默呢。

基本上大家拿到书的时候，应该是圣诞和元旦都已经痛快地爽过了吧，但我们在做这期杂志时，基本还是处于盲目憧憬圣诞夜的雪的状态。这里叶子要看似提前实则延期地祝大家圣诞和元旦快乐，诸位在节日那几天有没有梦到圣诞老人呢？那就是我们编辑贴上胡子化装成的哦——希望你遇到的是叶子　而不是木头吧。而且，我们的过年腐败饭局还是没有开张呢，所以全家福……继续延期！

□祝福 from 电软全体小编

BACK FROM HELL

诸位没事儿就偷着乐去吧，你们差点儿就见不到我了——不、不，这次我不是差点儿被自行车撞了，而是严重的神经衰弱。衰弱到我晚上不是睡不着觉，就是不停地做梦不停地醒，一晚上要如是折腾上好几十回——然后就到早上了……

这种情况持续了足有一个礼拜，起初我还乐观地估计，这一定是有人很想念我，导致形成了强大的意念干涉，使我的潜意识也亢奋起来了。

但显然这个自我安慰的理由纯粹是扯淡，扯淡到我在某天晚上不断地梦到有各种各样的东西找我讨债，说我欠它们柚子——之所以说是东西，是因为里面除了有“人形”之外，还有很多诸如猩猩、布偶、青蛙……以及很多我说不清也记不清细节的东西纷纷登台亮相，一晚上把我骚扰得疲惫不堪、容色憔悴。到了早上我有气无力地斜靠在枕头上，望着外面还有些灰暗的天色，心想——

见鬼，为什么是柚子？！

班还是要上的，我在被窝里蠕动了半天之后，终于还是昏昏沉沉地爬起来，东跌西撞地摸进卫生间，在干了诸如把牙刷当饼干嚼了半天这种蠢事之后，还是以一副人样踏出了家门——而我能以这种状态安全地抵达单位，事后想起来也真是一个奇迹。

到了单位之后没多久，就看见美编MM笑嘻嘻地捧着一个柚子走了过来……

见鬼，为什么是柚子？！

然后我才想起来，没事儿就会买个柚子吃是我们近期的习惯，但万料不到这等吃素的事儿也会算我造下了孽，难道说是柚子的怨魂缠上我了吗……

苦熬了一个礼拜外加磕了不少有强烈副作用的药之后，我总算是能以一个比较清醒的神智说话了。现在回想一下，是因为用脑过度？是因为游戏玩得太密集了？不管怎么说，前车之鉴啊同学们哪。

说老实话，这期的家受到了我这种状态的影响，做得有些吃力，好多时候脑子几乎都不转了。也许会出现一些你不满意，甚至我自己事后看都觉得不顺眼的地方——倘真如此，还请大家多多包涵，叶子在这里先谢罪了。

SIMILAR UNHAPPINESS

从194期回函卡上的小调查“请勇敢地告诉我们你游戏生涯中最痛苦的回忆”可以看出，大部分玩家遭遇过的“不幸”主要集中在断电、记录损坏or丢失、打游戏被父母逮到这几方面。唉，托尔斯泰说得不对么，什么“各有各的不幸”，我们很多人的伤心事的性质是一样的吗，只是表现方式互相有所不同罢了。但我们现在可以把这些往事当作是聊天中的笑谈，当作可以与别人交流分享的故事，当作是快乐游戏的一部分，这正是身为玩家的坚强。



江苏苏州 陈燕

我没有这样的哥哥！



● 今年冬天里的几场大风使这里的环境彻底变成冬天了。在刮大风的时候顶风走路是一件很痛苦的事情，虽然每天上班的时候都要顶风。

● DQ9事件使很多不玩DQ的人都开始关心这个系列的游戏了。最近各大论坛上有人捧之有人骂之，更有人宣布DQ根本不算什么就算出在DS上又怎么样等等等等……我的个人意见是：玩游戏是个人的事情，我们玩游戏的目的是愉悦身心，而不是以主机或者其他什么为界线分成派别互相拍砖。所以，无论DQ还是什么，爱玩就玩，不爱玩的话不必在这方面费什么口舌。

● 有的人把更多精力浪费在和人争论哪个主机好哪个游戏渣，有的人把更多的时间拿去挣钱买主机和游戏，之后在游戏中得到快乐，最后两种人得到的东西完全不同。

猴子

叶子说：猴子这个名字的迷惑性比较强，不过他的确是一个有着深度思考的家伙，其实除了名字，他哪都不像猴子。这笔名算是自己对灵活的一种向往么？

“闯出你的天下，品味游戏人生！”

——浙江德清 胡立明

VOICE 想问叶子姐一个问题，你到了80岁还会不会玩游戏？

From 重庆 林玖莺

唔，你觉得我活得到那么大吗？80岁的老叶子……想想都令人觉得痛苦，还是算了吧。

GAME是我现在选择的道路，也许会一直走下去，而也许有一天我会退出或者改变。生活就是一种很无常的东西，提前预想或者预言什么都是很无力的事情。从A到B再到C，很多过程都是我们无法控制或者预见不到的，所以一般我也不会去想太多。就好比现在，我给你写下这些回复的时间是凌晨2点39分，而早饭该怎么解决我也不知道，但我也不去想——既然肚子已经很饿，那又何必再去折磨神经呢。

VOICE 世嘉的“忍”还会出续作吗？

From 江苏高邮 王颖

也许，不会了吧。或者说，他如果再出续作恐怕也不是fans心中想要的那种风格了。整合进SAMMY以后，原SEGA方面的部门必定进行了较大规模的重组，很多原来的品牌都处于搁置状态（目前来看，用这个词来形容是比较合适的）。偶有老品牌抬头，也不太容易挣得掌声了——就好比最新这一作索尼克，引发的负面评价就比较大。

更何况，原来的世嘉在原来的Shinobi中所坚持的那种理念，在现如今的游戏风向中也已经相当吃不开了。是以自己的方式再来一次殉情，还是服从市场和现实——这道选择题其实很简单的。

不过也要记住，殉情绝不等价于伟大，服从也并不一定意味着势利。在这方面，做公司与做人其实有着类似的道理，我们以某种坚持彰显出了自己的个性，但所谓个性与“正确与否”则完全是两个概念。以自己的个性吸引到一些人的同时，必然也就在同时拒绝了另外一些人，这其中所差的，只是相应群体数量的多少罢了——但也正是这一点，就构成了选择的理由。



“滚滚长江都是水，小小闯家满是人！”

——湖北荆州 王龙轩

VOICE 前段时间把上帝之手通关了，用了十多个小时，我本来还期待续作呢，可惜……我想可能有许多像幻侠、大神一样的作品我们无缘玩到了，不知叶子对此有什么看法？

From 北京 周子昭

虽然Clover解散的事情已经过去了一段时间，不过还是有很多人在感慨和缅怀。平时提起著名制作人，我们的脑海里往往浮现出的是宫本茂、小岛秀夫这些名字，而三上绝不能说没名气，但却经常被很多人下意识地就排除在了名单之外。他一般比较沉默，而近年来一旦露面又总是与争议性的话题相联系，强烈的个性为人们制造了谈资，但也因此三上自身的才华和成就反而淡出了人们注意力的焦点。其实他在生化系列上的敬业和诚意实在令人感动，但遗憾的是现在很多人都把他当戏看，却忽略了其出色的才能，也许只有在特意回头点数的时候才会面对他的成就悚然而惊，原来伟大这个词同样也可以送给他。三上的悲哀就在于其过于执着的个性，这也是当初整个Clover的无奈。至于四叶草中其他几位优秀的制作人，也都是不常曝光于公众场合，低调处理自己形象的行事风格。这使我们常常只有在有新作品、或者发生大事件的时候才会想起这些人，但其实，他们一直在那里思考和工作着，他们是那么的才华横溢，而现如今，这一切都风流云散。目前的事实是，自立门户的制作人都混得比较艰难，而他们若另投别家，身上那些锐意的锋芒难保不会被销蚀或掩盖。跨过四叶草时期的这几位制作人今后的道路如何，我们祝福并期待。

believe in yourself



● 最近经常有人说我胖了，可我却觉得自己瘦了，因此一直在怀疑别人是嫉妒我、羡慕我、成心欺骗我。最后只得找到一位我最信任的长者询问，得到的答案是：“胖得没样儿！”难道我多吃了几顿饭就真的胖了么？还是不该信任那位长者呢？

● 有人说我是花钱没数的浪费王，可我却一直认为自己非常节俭！争论之后决定给自己找事儿，养成了一个记帐的习惯，结果短短两星期不到，发现自己提前完成任务，本月工资已经挥霍一空，不过心情却是大好，真是财去人安乐……

● 写下这段话的时候快到圣诞节了，北京的夜晚格外寒冷，在一个人回家的路上觉得寒风刺骨，于是经常想起卖火柴的小女孩，不过随后联想到的却是火鸡……

● 蓝龙绝赞！我熬一年熬不到几个这么好的游戏的攻略，我容易么我。

雪飞

叶子说：苦媳妇熬成婆，在经历了不少令自己龇牙咧嘴的攻略任务后，雪飞同学终于遇到了一个令自己感动的作品。不过感动归感动，你别哭啊。

死啊死啊也就习惯了



大怪

●Wii的体感控制机能爽快无比，但是自己爽快爽快也就罢了……不幸游戏时的忘我丑态被拍进电击收藏，这叫洒家今后如何抬得起头啊！

●话说我这个粗人也是有细心之处的，很少有人知道大怪先生除了格斗游戏之外还酷爱SRPG……想当年，洒家圣战系谱、奥伽战争2等也是折腾了不少个日夜的……铺垫了这么多，实际是要为我最近苦心研究圣女贞德打气。魔王说的精妙："这游戏简单，是个人就能过……能练级的SRPG能有多难？！"但是他这句话一说出来，弄得我实在没脸再去询问通关经验。吾第六话便死了6回，第七话死了4回……如此下去，何日是个头啊！

●（偷偷挪出半张脸……）我好像说了不该说的话了……咳咳。

叶子说：说老实话，大怪的手札是越来越有看头了，生活气息很浓，具体实在生动，这家伙的人生的确就像一碗浓得不见底儿的中药汤。

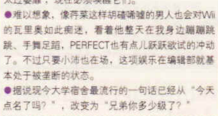
我的弱点很多……

PERFECT

●又是杂志截稿的一周，连北京市的一个区都没走出一步，卧室、单位、新疆餐馆、出租车，再加上咳嗽得厉害导致失眠，根本没心情朋友聚会。大负荷地忙活了五天，到了截稿当天的夜里反而不想睡觉，凌晨步行回家。可是当PERFECT到家的时候却发现自己犯下了"致命"错误（与工作无关），顿时感觉疲惫不堪……

●经韩国朋友推荐，PERFECT在加班夜里与猴子和叶子MM一口气看完了《怪物》，等待了3/4个月的片子，终于被我们忙里偷闲地消遣了，相当惬意。不过让我和叶子MM吃惊的是，猴子竟然对于韩国政坛也如此了解。

●午夜的一番犹豫之后还是决定出去跑步，而且是快跑，这是最好的放松。果然，第二天一早，发现自己的咳嗽痊愈了。想来这段时间自己的运动神经太过萎靡，现在必须唤醒它们。



●难以想象，像荇菜这样胡磕唏嘘的男人也会对Wii的瓦里奥如此痴迷，看着他整天在我身边蹦蹦跳跳、手舞足蹈，PERFECT也有点儿跃跃欲试的冲动了。不过只要小沛也在场，这项娱乐在编辑部就基本处于被垄断的状态。

●据说现今大学宿舍最流行的一句话已经从"今天点名了吗？"，改变为"兄弟你多少级了？"

叶子说：我事后一直在奇怪，那天晚上最后怎么就变成一起看片了？难道他们以为那个能吓到我吗？

"不推荐浅尝辄止，但也要适可而止。"

——上海 张爽

VOICE 叶子啊，你喜欢NAMCO这个厂商吗？我很喜欢，他起初给我的印象是技术实力强、作风正、态度认真，喜欢制作硬派游戏，比如铁拳、灵魂能力，以及街机上的TIME CRISIS系列。而这样的一个好厂在当今时代狂潮中被迫抛弃了许多原来的品质和风格，实在可惜。妥协啊……令我想起了SEGA，真是壮士扼腕啊！ From 浙江杭州 葛薪

唔，我对所有的厂商基本都没有太大的喜恶或偏好。我fan的是游戏，不是后面的制作商。与拿到手里的成品游戏不同，厂商这种东西是会变的，把自己确定的感情持续投入到一件会变化的事物上，我总觉得并不是很靠谱的事情，所以总会提醒自己保留一点。所谓妥协，不是贬义词，我觉得那是学会生存的必要途径。



VOICE 不知道整天满嘴VF和罪恶工具的叶子，你的KOF技术怎么样。大怪应该打不过，不过小沛风林之流应该不在话下吧。电软平时好像比较忽视KOF，还好，最近的电击收录了KOF XI的录像，对我来说算是望梅止渴了。 From 辽宁阜新 李典



咣！这个误会太古怪了吧，我什么时候满嘴VF了？罪恶工具我是也说过不少，不过个人最推崇的还是街霸。叶子的2D FTG理论知识自认为还可以，但面对3D格斗的话，我可真是大白痴一个了。

其实说起来，我的格斗理论知识最好的还就是KOF，尤其是早年的KOF，叶子觉得自己跟大怪也许有一拼吧（理论限定）。不过实际上我从没跟他聊过这些东西，因为实在是受不了其不时从嘴里蹦出来的冷笑话，尤其这大冬天的，我要是冻死在办公室里岂不是编辑部的耻辱。

从国内情况来看，肯定有相当多的人是由KOF开始接触并喜欢上格斗的，叶子也不例外。说老实话，早年有一段时间甚至因此很鄙视街霸，认为那不过是"波动+升龙"的东西，远没有KOF来得喧哗漂亮激烈。后来结识了一堆玩街霸的朋友，这才逐渐认识到自己当初的浅薄。平心而论，从一个格斗体系的严谨和完备程度来看，KOF比起街霸来总体上真的是有相当差距。年轻的时候很容易被那些外在的刺激和快感所吸引和征服，导致忽视和误会了另外一些优秀的东西。当然了，我不是否认KOF系列中有佳作和亮点，也不是想掩饰街霸中也曾有过不妥的设计，但毕竟哪一个更能经受住时间的考验，现实本身已经给了我们答案——KOF日趋明显地从人们的关注重心中褪去，而日本年度最大的格斗盛会"斗剧"，直到这届依然还有街霸33的比赛，其素质和魅力可见一斑。并非我们的杂志有意忽视KOF，而是潮流趋势使然。

当然，独特的历史原因和地域特色造就了国内的街机厅中完全是另外一番景象，不过这本就是从病态和灰色中刚刚挣扎出来一些的产业——我相信你明白我的意思——我们不要被过去束缚了自己的眼界。KOF96–98时代是它的高峰，我至今也觉得97很好玩，这是一个优缺点都分外明显的游戏，但其在打击方面确实拥有着出色的爽快感。一款作品只要在其领域内把握住了一处神髓，便足以留名历史。KOF XI我接触得不多，但评价都说其很多地方在向98靠拢，或许，只有回归经典的时代，才能得到更多的认同吧。





但个人现在认为街霸33是2D FTG中的至高杰作，如果能把YUN的幻影阵再修正一下的话，这游戏就完美了。另外罪恶工具系列也绝非一些人所想的那样，只有外表漂亮这一张皮。现在这种打击节奏以及十分强调浮空追打的处理方式，似乎已经成了新生代格斗游戏的主流。

上面叽里咕噜说了这么多，但还得强调一下，我的FTG仅限于理论层面，大家不要因此动了心思企图上门找我讨教一番，那个恕我承受不起。虽然叶子平时在办公室里经常会扔个饮料瓶子什么的，不过我最多也就只到发个飞行道具这种程度了。

VOICE 想了，去了，买了，翻了，蒙了，没了？找了，火了，写了，寄了，等了，看了……以上是本人每期从买电软到看完写回函的全过程。 From 浙江杭州 吕伟锋

其中的"火了"过程，是因为在家中没看到自己的留言或者发现自己没中奖么？叶子知道那对于个人而言，的确是很糟糕的感觉。不过没办法啊，事物都逃不过"有限"两个字，这种时候达成愿望的最好办法就是坚持了，就好像现在。谢谢你的支持。



有时我想中国56个民族如果能再加一个闯关族该多好，叶子你来当首长，哈哈。 From 辽宁新民 魏大为

叶子姐，11月15日我拿着家人给的5000RMB去买PS3，可到了店铺，老板直接开价7000，我无语。
为什么感觉给叶子姐写东西比写作文还难，终于理解那些晚交手稿的小编了。 From 陕西西安 吴海青

叶子，你知道我当年的GB怎么坏的？告诉你，我玩《吸血/惊》时，因为老过不了第三关，便把GB往下一扔，坏了，火气UP，于是往屏幕上再补一拳，坏了，现在后悔死了。 From 广西北海 郭辉

最近发现个道理，不知对不对，是不是一个地方买Z版的越多，出行货机的机会就越大？那我们一个"家人"买一盘Z版，所有家人都支持一下Z版，到时候行货360、行货PS3、行货Wii、中文FF……那不都有了？ From 安徽铜陵 章超

叶姐，你们玩PSP玩的腻不腻啊？我就玩了几天的PSP就感觉无聊了，开始用它看动画了。推荐给你一个好动画《美雪美雪》，无达完的，经典啊！ From 吉林长春 李征

我要进家，再不进我就冻死啦！ From 云南曲靖 赵迪

木头再向上面请示一下，再加一两个女编辑，就叶子姐一个人很孤独的。再说，一个女孩子和一群无聊的男人在一起，会越来越趋向男性化的。 From 山东聊城 侯伟

叶子总是希望我们玩家玩正版游戏，我可以理解，这是为了中国游戏事业的发展。但你知道，在我们这种小城市里面买力是一方面，问题是这里根本没有卖正版游戏的，你说怎么办？我很想支持正版，但根本没机会的。 From 辽宁凤城 兰振东

现在每年都把杂志整理起来，遇出好图裁下来收藏，特别是闯家和大墙，偶尔还会收藏些游戏画面。叶子加油，木头加油，让叶子华丽地进入我的画册吧！ From 福建福州 郭炜

最近发现生活中缺少闯关族之间的共同语言，我至今还没发现身边有谁买电玩，有谁是TV Game玩家。所以突然有了一个想法，以后哪品能否设计一个有特别图案的贴纸或是别在衣服上的胸针之类的东西，这样走在街上时一眼就能辨认出"自己人"。 From 北京 高原

又迎来一次游戏主机的世代交替，我的心情是无比的激动，希望PS3能打一个漂亮的大胜仗！ From 山东曲阜 张文涛

小时候玩游戏时家里人说长大了再玩，现在长大了玩游戏，家里人又说这种东西是小孩子玩的，唉，无语了。 From 湖北武汉 尤鹏

第二次给家里写信，第一次没找到我的信，觉得很失败，现在想想，可能是字太丑，难过组长不要。我已经尽力了，我的心意到了。 From 湖南浏阳 罗鹏 画图图中

叶子姐好，我上大学了！但这本应十分高兴的事情，却让我产生了一些悲伤，因为PS2不能带到学校啊。我现在已经连续几个月没有碰PS2的手柄了，加之我们学校地处偏僻，这儿竟没有卖电玩的，我都是周末坐一个多小时的公车到城里去买的，那个苦啊。唉，这大学怎么让我上得变了味儿啊。不过在这地方还是有值得高兴之处——一个月伙食费只用240-300元，呵呵，便宜吧。我的一个初中同学说他们那儿一顿就得7、8元，在我们这儿可以吃一天了。 From 四川绵阳 苏文国

只想无语问苍天：『什么时候能掉台PS3下来砸死我啊？』

——山东青岛 张骥

出社会以后才知道世界是残酷的，对社会的了解越深，就越失望，还是游戏里的世界能让我可以暂时忘掉现实，找到属于自己的天地。初中时老师曾对我说过："长大以后有的是时间玩。"现在发现根本没那回事，现在工作忙得要命，休息还不够呢！平时哪有时间用来玩啊！我怀疑杂志里的人，是不是真的能有时间去品味每个游戏的乐趣。 From 海南海口 陈卫



世界也许是残酷的，但这不是失望的理由，你看到了社会的面目，然后把这当成是自己又学到了一样东西就好。失望另一面，就是认为自己理想中的世界是更好的，但是很遗憾，那个"世界"既无法让人填饱肚子，我们也无法住在里面，所以沉湎在失望这种情绪中是比较没营养的事情。世界一直都是这个样子，而现在我们了解到了，其实应该对自己的这种成长感到高兴才是。

不过你老师当初说的那句话，的确是一个"成人的谎言"。其实我个人一直认为，年轻的时候最应该做的两件事，一是玩，二则是去喜欢一个人。小的时候，我们才最有时间去玩；年轻的时候，我们的感情才是最真实的。

当然了，请不要误会，叶子的意思绝不是说我们只做这两件事情就够了，人生只拥有两项内容未免也太单薄了。

休息的概念可不只是躺在床上睡觉啊，一些适当的娱乐方式也可以达到舒缓身心的目的，所谓休息跟玩其实并不矛盾。

至于你说的"杂志里的人"，是指编辑么，还是指所有的家人？其实不管哪个都好，当然不可能有时间把每一个游戏都品味一遍——那可真是要老不死才做得到。叶子说过的，像乐趣、幸福这类东西，能抓到手里的，就已经足够。

"其生也有涯，而游戏也无涯。"

——河北唐山 侯长燕

不要再折磨风林的擎天柱了，人家毕竟都是几十岁的大叔了，还强迫他跳街舞，就不怕他闪到腰吗？变形金刚的真人版就要推出了，小心以后睡觉做梦被折腾哦。 From 浙江瑞安 姜聪宇

我告诉你哦，把那个擎天柱折腾得最欢的，恰恰就是木头本人。说实话，此前我一直觉得他这个人虽然一直被拿来当搞笑的素材，但很多时候都是被动的，真实的本人还是比较严肃的。但、其、实，根本不是那么回事！他没事儿就偷摸把擎天柱换个造型还自得其乐，邪恶透顶。往本页上方看，再对比一下旁边这张图，现在你了解了吧。

叶子，我现在最爱玩的游戏是CAPCOM的"逆转裁判"系列，我最近准备为此去买一台iDSL了。这可是我第一次为了一款软件去入手一款硬件，狂笑。请问叶子，你有没有为了一款游戏而去买主机呢？ From 四川成都 陈宓

当初我的PS、DC和NGC，都是为了生化而买的。其实我倒是觉得，为了游戏去买机器是一件很自然的事情，不然我把主机抱回来是为了当板儿砖使么……

另外小声说一句，下次请一定把你的名字写清楚哦。



●《越狱》和《英雄》正看在兴头上，突然宣布集体停播，要明年一月底才能恢复播出，还得等这么长的时间，实在是太痛苦了。于是回头找当初拉我下水的木头算帐，谁知这家伙竟然在埋头看"14娘"，真有出息。亚运会一结束就收拾你。

●上期魔王打算借攻略逃避写手札，未遂。本着"实践出真知"、"一切反动派都是纸老虎"的战略指导思想，北斗这期仿效之，结果证明，写手札果然是无法逃避的宿命。

●唔……最近真的是很痛苦，因为好游戏实在是太多了！感觉怎么玩都玩不过来，每晚熬夜狂玩，彻底将"痛并快乐着"的精神发挥到了极致。

●没有了黄健翔解说的意甲，总感觉差点什么……



叶子说：这世界要完蛋了，连北斗同学都想偷懒一次，这个事实把我打击得十分忧伤。写手札没有什么痛苦的吧，上次我姐姐唯夜还挺乐呵地写了一次呢。

VOICE 闯家里的插图都是单先一个人想出来并画的吗？这么有趣的想法，配以适宜的画风，单先绝对是个天才。 From 北京 李胜威

VOICE 回头看那一摞摞的电软和一盒盒的游戏，就像看着自己的成长轨迹。看到自己的第一本电软就有一种怀念的感觉，回想游戏伴我走过的日子，总有一种感动。 From 天津 王通

VOICE 快毕业了，好想找个工作，这样就可以自己养我了。都20了，实在不好意思我又要买主机和游戏。 From 北京 邢莲

VOICE 游戏人生，收获的是有别于现实生活的快乐！ From 浙江绍兴 何嘉宁

VOICE 我的一个朋友拿PSP只是看小说、听MP3，好浪费啊。另一个还好，有那么几个游戏，而在他闲暇之余，那个PSP便成了我的（抢过来的）。可是那终归是人家的东西，我也好想要啊。不过目前只有回家玩X盒和PS2的份儿了。可是听我爸说，X盒要给我哥哥送回去，PS2也要借给别人（PS2也是亲戚的，放到我家了而已）……啊！我的人生啊……等将来我工作了，一定要买一台属于自己的PS3！PSP是方便，不过总觉得不爽。 From 北京 慕晶晶

你们总是让我失望……觉得你们应该出个『无错字·特别号』了。

——山东济宁 陈磊

VOICE 刚买的9000型配硬盘PS2，不到一日却得立即封存，因为要参军啊。那种感觉，就好像饿了三天三夜后终于捡到一个大饼，却不小心掉到了河里……身在军营，心在电软。条件上虽然无法再碰到PS2，只有DS陪伴我左右，但我依然快乐，因为游戏是不分距离的。 From 湖北武汉 张家成

VOICE 最近看到朋友带PSP来学校，终于可以借来体验一下了。我现在也养成了省钱的习惯，每顿午饭一定要控制在5.5元之内，虽然不一定要买PSP，但是省点儿钱以后也许就有用的上的时候。唉，PS3恐怕只能是个梦了！ From 北京 刘凯

VOICE 在我对游戏最狂热的时候，有位女孩儿说她喜欢我，我当时却断然拒绝说自己现在只有游戏。而当我没有那么狂热的时候，我发现自己错过了一个美好的世界。 From 四川泸州 李阳

VOICE 知道啥叫"次世代娱乐终端"吗？告诉你啊，在还没研发时就吹，想怎么吹就怎么吹，吹到关注率上去了，那就目的达到了。研发时那外形要多酷有多酷，功能要多少有多少，什么蓝光、蓝牙、HDMI……啥先进要上啥。到时一开机就出来一欧洲靓妞儿，一口地道伦敦腔"Can I help you?"那往家一摆，倍儿有面子，人家拿一PSP都不好意思和你打招呼。你说多少钱一台？（少说也五千吧？）什么？！五千，那是一游戏价格。最少八千，美元，还不打折。告诉你，能买它的人就不会在乎钱，我们的宗旨就是"没有最好，只有最贵！" From 山东青岛 王睿

VOICE 由于是在外地上学，所以只能玩一玩掌机，手上现在只有一台神游的GBA SP，还想再购入一台PSP或DSL，无奈手中余钱不多，只能等等。看到闯家里有这么多与自己志趣相同的人，我感到很高兴。我希望大家能公开自己的QQ来互相交流。还有，杂志能不能办些类似"超G男生"之类的栏目？不然我要为所有的game boy感到悲哀了（继续到底视频）。 From 辽宁新宾 毛雯雨

VOICE 每次放学后的第一件事就是向老板吼："老板，电软到了没？" From 陕西宝鸡 陈蔚

VOICE 木头，你一点儿也不像主编嘛！完全被叶子占了威风。我要不是看了上期的一幅四格漫画，我可能现在还以为叶子为主编呢！ From 四川德阳 王凌霄

VOICE （怪物猎人）这款游戏对我来说难度相对大了点，我还是喜欢一些容易上手的游戏。在闯家里熬夜打游戏是件多么美的事情啊！技术一天天的深厚起来，视力一天天的在加深，最后像叶子一样了，眼球发红哈。 From 贵州凯里 刘超

VOICE 前几天路过一家游戏商店，发现看店的是一位漂亮的女学生（穿着校服），和我差不多大，真是好羡慕她啊！ From 北京 黎阳

"PS3我不打算买了，等再过几年买PS4，向下兼容PS3、PS2和PS，多赞呀！"

——山东济宁 陈磊

渴望



小沛

●有时候真的不知道自己最需要的是什么，特别是当圣诞节女朋友问我想要什么礼物的时候。大概我最想要的都买不起，而不想要的又买了太多。

●天天想着Wii，可是买到之后究竟玩什么呢？希望不会是三分钟的热度，我十分怀疑自己想买Wii的动机。

●到我写下这段话的时候，今年还没有下过雪，希望圣诞节的那天会满足我的心愿。我会彻夜享受那一天。

●有道是好事多磨，我也不知道还要磨多久。为什么我至今还和荞菜是同一类人？！

●还是决定买Wii吧，可是钱不太够。不知道把我的NDS签上名可不可以多卖一块钱？放心，我是不会签在屏幕上的。

叶子说：时间是一种人造的东西，我们人为地给每次日升日落贴上了标签。其实不特别去想的话，也就不必特别去纪念什么东西。另外小沛你又写得这么少！你看那些说要逃手札的家伙都写得那么花团锦簇的，你这样下去怎么攒钱？



这个死跑龙套的……



待菜

●也许是因为有动作感应功能的原因吧，Wii的手柄堪称“电老虎”，感觉上比Xbox360手柄耗电量要高出不少。为了写《赛尔达传说》的攻略，足足花了我好几十块钱购买优质电池，而且还是自掏腰包。这一天在办公室向同事们大吐苦水，薯子同学听了半晌，忽然一猫腰从抽屉里拎出一个塑料兜递了过来。我接过一看——满满一兜子没开封的电池，写二十篇攻略都绰绰有余了。薯子同学不紧不慢地说：“这是上次去东京展出差的时候储备的，后来没用完就搁我这儿了。你怎么不早说你要啊，你早说我不就给你了么，你不说我怎么知道你想要啊……”一口血差点没喷出来，我的电池钱啊……

叶子说：经过艰苦的两期的连续奋战，星彩同学终于圆满！他也真可怜，我被柚子缠身，至少还能梦见柚子；而他却连赛尔达也梦不到，因为根本没得睡。

“衣带渐宽终不悔，没有电软好憔悴。”

——山东日照 王祥

VOICE 叶子，第194期闯家的栏头取材的是NDS上的FF3复刻版，哈哈，我聪明吧？至于奖品呢，反正你都转职成魔女了，就随便给我一个大闪电吧！

From 四川 黄文龙

VOICE 怎么看194期闯家栏头也像是FF的某一代……

From 广东珠海 张骏

VOICE 这次家的栏头COS的是FF吧？咋一下子冒出这么多龙哥？

From 天津 刘洋

VOICE 我看着你们在194期栏头里面的表现有些像《最终幻想3》里的人物，应该没看错，我之前还玩来着。不过你们小编到了栏头里就变成正常比例的造型了，除了叶子有红眼睛我还能认出来之外，其他人就只有靠头发辨认了。要是再有帽子一挡，我都不敢认了。你们在栏头的样子与后面的Q版形象实在有很大差别。

From 上海 张婀蓓

见鬼……从这个情况来看，我这个出题人都快搞不清真正的答案到底是什么了。本来看到一个人说“那张图COS的是FF3吧”时，我还在想“哈哈，你猜错啦！”，但没想到由一个到两个，由两个到三个……最后好多人都这么说，这可把叶子搞糊涂了——难道构思栏头那天我其实是在梦游？但原来的选材的确不是FF3啊。

唯一的解释就是——华尧你给我出来，你背着我偷偷都干了什么……

当初布置那期栏头的时候，当然是有原图以供参考的，不过它主要也就是一个构图参照的作用——不能说因为是cosplay所以我们描一遍就OK了。叶子把图扔给华大画师让他“领会精神”，至于细节之处的改动，或是自创、或是再参考其它素材，那就完全由画师自由决定和发挥了（叶子早说过他画什么东西很多时候是不受我控制的，你们不要以为那些图都是出自我的授意）。现在看来，也许画师是借鉴了一些FF3的设定，而我却还得意洋洋地以为自己知道全部答案。本来想考别人的，结果自己反被摆了一道，这人真的是不能太自信啊。

于是还有好多读者因此批评我“FF3怎么算小众游戏了？”把叶子噎得哑口无言，我真是冤枉啊——194期栏头COS的分明是几年前NAMCO推出的一款游戏“维纳斯与布雷斯”（Venus & Braves），苍天白日，有图为证。



而众多来信中，终于还是有一位读者回答出了“半个”正确答案的：

From 新疆哈密 张健良

194期栏头的那个好像叫“维纳斯与???”不好意思，魔女的名字我忘了，好像是薇薇吧。男主角好像还是个长生不老的家伙，具体的名字我也忘了……



大感动啊，虽然我知道现在了解这款游戏的人应该不多，但回函卡道出的现状还是把叶子打击得不能行。你们别看我现在一天到晚满口大众流行作品，俨然一副羊群中小领头羊的模样，其实我fan的小众或者冷门游戏有很多，只不过一些游戏我说了很多人也不知道，就算听说过也不会想去玩。所以叶子也就不常干那种顾影自怜孤芳自赏的事情，整天叫嚣着无双、FF也很方便，至少大家都能混个脸熟儿。就好比我经常会提到的零，那其实就是个比较冷门的东西，大部分玩家都听说过这名字，但玩的人不会多。我这个人“邪气”很重的，越是古怪或者偏门的东西我越喜欢，所以如果哪位在游戏方面有类似嗜好，记着，跟着姐姐我混没错的。

呃，好像扯远了，说回这个游戏来，我记得杂志去年在一篇文章里还回顾过该作品呢。除了上面提到的名字以外，她还有一些译名比如“维纳斯与勇者”、“神魔预言录”之类的。张健良读者，游戏中大魔女是叫薇薇没错，不过她并没有体现在标题里，维纳斯也不是女神的名字（作品中的精灵女神叫阿丽娅）。这部作品个人觉得真的很不错（表现形式很另类的一个……算是战棋游戏吧），如果你是个慢性子，并且喜欢game中的计算和策略成分，那这个游戏应该可以让你找到很多乐趣。另外作品对世界观和氛围的打造也十分成功。

说起来，我知道现在一定有很多读者心情正郁闷着呢——你说要没有这么一个集体误会，叶子顶多也就回答一个“啊你错了”或者“你对了”也就完事儿了，不至于还要扯出原图来对比解释一下。现在原图摆在眼前，想不对照类比一下也难了。诸位，真抱歉，女神的位置换上了大怪同学，原作中沧桑的酷哥布拉德由木头同学激情出演……这些细节设定真的不是出于我的授意，如果你现在觉得身体有些不适，该追究谁追究谁去。不过这么看来，果然只有右上角的魔女形象标准端正，符合原作神髓啊，木哈哈哈哈。

编辑在栏头和Q版中的形象很不一样，正说明了人有两面性吗，对待工作我们是严肃的，对待游戏本身我们是放松快乐的。

『Game is my second life』!

——海南 卓帅



风林

●除了《光环3》外，实在不能期待更多了。

●猴子吃饭创造了新记录，在我们还没有咽下第一口饭的时候，他已经消灭了一盒。

●有把家里的机器往单位搬一点儿的打算。

●和毛衣说再见。

●想在《失落星球》出之前结束《蓝龙》，但以本人今年以来的龟速游戏方式，难度颇大。

●不要问我什么时候买PS3和Wii了，难道有台360玩对我来说还不够吗？

●想换电视的快换，平板大普及的时代提前来临了。

●改掉了一个从小养成的小毛病，不容易啊。

●编辑部“拖鞋党”突然变多了……

●为什么人瘦掉三十斤，腰围却还不是太理想呢？

●大家不要都玩“中国风”好不好啊？

●一直订的一份杂志居然变成一本我看不懂的东东西西了。

●看完报纸就习得“黑沙掌”，逼我再配个手套吗？买报纸送手套好不好啊！

●一到年底就牢骚增多，看来我在2007年同样面临着很多新挑战。

●有时间的话，推荐尝试一首歌连续听5000遍，看自己会不会吐沫呢？（后果自负）

●PS3在编辑部暂时被冷落，《GT赛车HD》赶快出啊！

●如果要问我现在买什么机器最好的话，还是PS2吧，最近好游戏实在太多了。

●以前看的卖沙包的卖场，改卖别克了……变化也忒大了吧，总不能让我买辆车回家踹着玩吧？（请联想街霸里的某个加分小游戏）

●虽然北京地铁拥挤不堪，但在排除不可抵抗的人为与非人为的因素后，走地下仍旧是惟一可以保证上班不迟到的选择。

●特别预告：暂定次期推出一档由本人主持的全新栏目，敬请期待。并请认真填写本期回函卡。

叶子说：他要干啥，大家下期就知道了。正好我也很累，小伙子，懂得替人分忧了么……

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛



·战神　湖北　Big Bear
这幅画临摹的人太多了，你需要多注意人物的肌肉线条，还有胳膊的长度比例。



·KANON　上海　KLL
这个可爱的小姑娘是谁啊？还是表情的问题，似乎是在笑，又像是吃惊，多努力吧。



·蕾菲娅　上海　KLL
你的投稿实在是太简略了，下次一定要记得把你的个人信息都写清，不然我非忙死不可。

最佳美工奖



↑伊苏6　上海　KLL
这张画还不错，算是你投的4幅作品中最好的了，关键是画面的构图很专业，最好远处的人稍微虚化一点。



·梦幻回廊　北京　草虫Mey
你的画永远都充满了童话的色彩，这幅线条全明显比以前提高了不少，画面构图也不错。





↑恶魔猎人　北京　死神暗卡
除了身上的肌肉有点怪之外，但丁的脸好像也稚嫩了一点，不过整体的效果还可以。

←格斗之魂　湖北　Big Bear
老牌美女，现在怎么也得40岁了吧？但相貌依然如故，游戏果真让人长生不老。

·战神　贵州　小舜
很有气势！感觉他的脸很像《侍魂》里的风间火月。



←零红蝶　上海　KLL
你的画感觉很不错，但总是让人觉得很苍白，大概是人物的神态还有主题突出不明确。



↑北欧战神传　海南　颉颃
这幅北欧的自创要素很多，要不是看到名字，我真是一头雾水。



↑无题　湖北　恋
没看出你画的是谁，不过意境已经令我折服了。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn，刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。
为执行国家规定，请06年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。



7万系列翻新机情报

问■我是一名在校学生，想在春节前后入手一台PS2，但本人对主机了解不多，希望龙哥能帮小弟一下，让小弟能够买到一台新机。我的问题是这样的：PS2七万型共分几种型号，每种型号有什么不同？如何分辨新买的主机是不是二机或翻新机？（陕西西安 ACEX）

答■7万型的PS2一共分为三大种，它们分别是"70"系列、"75"系列和"77"系列。这几个是指主机型号的前两位数，主机型号一共有五位数，前两位代表型号，最后两位代表地区版本，一般来讲，现在在我国游戏店中能见到的PS2薄机主要是港版和台版，其尾号分别是"06"和"07"。其实这几大系列之间在主机性能方面并没有什么明显区别。想要避免买到翻新机的话，你买最新的型号就行了，例如75和77系列，最好是77系列，因为是新出的机子，所以基本不存在翻新的问题。说到翻新机，据龙哥得到的消息，最近市场上出现了一大批70006的翻新机，这批翻新机的外观与全新机几乎没有区别，这里给出一些比较实用的鉴别方法：1、打开放光碟的仓门，如果在光头的四周发现很多灰尘的话就是翻新机，看主机的USB接口处，如果发现里面有灰尘的话也有可能是翻新机。3、从机子的背面可以发现条形码的线条有喷墨，也就是线条不整齐划一，有污点。全新主机的标签比较光滑，摸上去非常滑，而翻新的标签看上去有点太新的感觉，字体都像嵌上去一样，摸起来能感觉到字体的存在，这点在全新机上是感觉不到的。还有，这批翻新机的型号主要集中在70006、70012和75001上，以上就是最近比较"流行"的一批PS2薄机翻新情况，希望大家能够多注意这方面的情况，购买的时候尽量避开这些型号，买最新的就好了。



↑这批翻新机器会在图中这个位置贴上封条来遮挡网卡接口。

龙哥好，我有几个问题：1、PSP的摄像头好用吗？能戴替普通的相机吗？没有闪光灯怎么办？2、PSP上有好用的自制的翻译软件吗？能查字就行，最好是中、英、日都能翻译的，介绍个好用的吧。3、PSP在能运行自制软件的情况下，哪个版本最高，就是为了用翻译软件的同时，把机子的影音播放发挥到最高。4、神游的Wii有消息吗？他们准备汉化哪几款？5、我NDS用的是比较老式的M3，前一阵子老是读不出卡，可能是接触不好，插几次就OK了。可现在怎么插都不管用了，我朋友用的那张也这样，我卸开卡看了一下芯片是ACHE的，而在官网上看的明明是PANASONIC的，是假的还是老式的问题。6、国产的高清电视能行吗？SONY和PANASONIC之类的太贵了，HISENSE之类的品牌有行的吗？介绍一下吧。

（山东省章丘 某读者）



↑利用"TALKMAN"这个软件其实也是可以实现翻译功能的。

1、PSP的摄像头，说实话也就是个好玩的周边而已，130万的像素，虽然对摄像头而言倒不能说有多低，不过光是像素这一个指标就显然是无法和专门的相机相提并论了，更不用说其他功能。所以说，你拿它玩玩也就行了，可别真当相机来使。2、目前你说的这种自制软件还没有针对PSP主机的，官方曾经发行过一款叫做《TALKMAN》的软件，利用麦克风可对日\英\汉\韩进行语音翻译。3、如果是说为了把影音发挥到最高的话，目前2.71（含）以下的PSP均能达到你要求。4、神游推出行货版Wii的可能性还是比较大的，在明年年内推出的可能较大，具体准备汉化哪几款游戏，神游方面目前并没有表态，不过龙哥个人认为少不了瓦里奥的份。5、你这个不是芯片问题，而是芯片和电路板可能在接触上出现了问题导致的。6、HISENSE的不大推荐，我有朋友试用过，发暗，国产品牌的液晶里，夏新最近比较火，还有创维，口碑一直不错，其他的都比较一般了。

1、不指望神游出《口袋妖怪·钻石/珍珠》中文版了，台湾似乎也有代理商吧，那台湾出繁体中文的《钻石/珍珠》几率大不大啊？会不会流入大陆呢？这么有意义的游戏我不想用烧录。2、台版主机NDSL的页面是什么语言的？3、《口袋妖怪·火红/叶绿》是老游戏了，但有一问题使本人百思不得其解，就是那个幽灵塔，有个人挡住了，说有什么危险人物在上面，那里是如何才能上去的？4、我们这的日版主机价1200，IDSL价1250，那日版主机算不算便宜？IDSL算不算贵？5、看掌机迷上说有一种免刷机直接引导的烧录卡——AK卡，现在是否发售了？售价是多少？6、WIFI中对话的耳机国内有卖吗？售价是多少？7、NDSL的主机操作页面语言重要性大吗？是否看说明书上所说来乱点就能解决？8、用烧录卡玩游戏中等亮度满电，一般情况下能玩几小时？9、不刷机玩烧录卡的话只是不能玩游戏吗？还是什么都不能做？

（海南省海口 某读者）

1、个人认为可能也不是很大，NDSL不仅有大陆行货版、台版，也有港版，不过在中文游戏的推出上都建树不大。2、台版和港版一样用的都是英文、日文等语言，只有大陆行货版IDSL的系统才有中文语言。3、想要上去就得先去玉虫市的游戏大厅右边壁画前打败一个火箭队的队，之后调查壁画，发现右边出现楼梯，进入后一直来到最里面打败火箭队的首领后拿到银色透镜，现在再回到塔上就可以继续往上走了。4、稍微贵了一点。5、已经发售了，目前价格大约在360左右，现在免刷机可直接引导的烧录卡品牌也开始逐渐多起来了，看来果然还是要有竞争才会有进步啊。6、有，价格大致在100元左右，不过游戏店中卖这个的不多，在网上倒是能找到一些卖家。7、基本上无所谓，NDS的系统操作很简单，都配有图标显示，简明易懂，而且初期设定完毕之后平常基本上都是不必再去修改了。8、这就得看具体的烧录卡品牌了，不好说。9、烧录卡免引导的话就可以不用刷机不用引导卡，不是免引导的话，不刷机就得用引导卡了。

龙哥：第一次给你写信，我原来是个PC老玩家了，由于烦于PC的频频升级和不便，最近接触了游戏机，先买了PS2玩玩，问题：1、PS2薄机如何防尘及保养，小弟上大学，平时不玩，放假狂玩，散热怎么注意，特别是暑假，一次能玩多久？放在水袋上可以方便散热吗？2、《战神》是PS2必玩游戏，刚打了一点点，就是大海怪，两只被我钉住了，而打大的那个，打一点血就提示按圈，我每次都连按了啊，人家都说几次就可以成功搞死海怪，可我连续弄了有十多次，每次都失败，是我按的不够快，还是应该用其他方法按啊？还是手柄有问题？新机原装手柄啊，玩其他游戏没问题。3、对于处于末期的PS2，肯定不够玩，次世代主机中，由于我是一个传统PC玩家转入电子游戏的玩家，决定买成熟的XBOX360，请问XBOX360改机很复杂吗？改后机子隐患很大吗？XBOX360质量比XBOX差很多吗？可以接普通电视吗？父母不会为了我玩游戏买个高清电视。

（江苏镇江 言晨）

1、暑假？这都快放寒假了吧。薄机的话，估计经不住你的"狂玩"，总之，玩游戏还是有点节制比较好。2、《战神》的特殊按键并不难，你只需根据屏幕上的提示快速正确按键就行了，如果是需要连续按圈键的话屏幕上的提示会是一个不停上下按动的圈键图标，如果是只需输入一次再接别的按键的话，屏幕上的圈键图标则是静止不动的，你看清楚再按就行了，没什么难的。3、不复杂，只是刷一下光驱而已。隐患并不大，当然我们并不推荐大家去改机，能支持正版还是尽量支持比较好。另外，你说的"质量"具体是指？没大弄明白你的意思。XBOX360当然可以接普通电视，不过在效果上比高清要明显差上一截。



↑利用特殊按键就能将这个游戏中的第一个BOSS干掉，以后的敌人也是如法炮制。

龙哥：问题多的我又给您写信了，因为天气转冷我们这时不时还飘点雪花，所以给我买电软杂志造成了一定的不方便，但毕竟不是大麻烦，只要在我们这还有一家报刊杂志店，我就不会停止购买电软的。11月11日PS3震憾登场（不知有没有PS2登场得隆重），你们编辑部肯定已经入手了一台吧？感觉怎么样？是不是比一台电脑还要高级，还要爽？真羡慕啊！我也只能在梦中才拿

着PS3的无线手柄玩着PS3的《生化危机5》，幸福……龙哥，谢谢您们编辑部给我寄的礼物，一个精美的最终幻想太阳能挂灯，遗憾的是我从邮电局拿出来时还没拆开我就看见挂灯上裂痕，拿出来已经坏了，连后面有云狼标志的牌子也掉了，肯定是在邮寄过程中弄坏的，不过没关系我买电软不是为了拿奖品的。最近小弟我玩了两款游戏，真叫我睡不着觉啊！一款是《最终幻想10》，另一款便是《最终幻想10-2》，真是做得太好了，龙哥你们可能早通关几次了吧？而我好不容易将最终幻想10打通，竟然是一个悲剧的结局，无奈，但是游戏的人物设计和剧情真的叫人拍案叫绝啊！说实话，龙哥，我觉得游戏中的女主角尤娜是我接触游戏以来见过的最美丽、最温柔、最逼真的女主人公，不知史克威尔公司是怎么做出来的，尤娜在水中的舞蹈，以及她和提达在湖中缠绵那段，为什么做得那么逼真啊，真是不得不佩服日本的科技真的先进到这份上了！而最后提达快消失时，尤娜摇着头想扑到他怀中却扑到地上，提达用透明的身体抱着尤娜说了声：尤娜，我爱你。然后透过尤娜的身体，我看见尤娜的眼睛湿润了，她的心肯定是极度地痛苦，我当时玩到这里时看到这一幕，心似乎也快要被撕裂了，总觉得鼻子酸酸的，有种想哭的感觉，当尤娜一遍遍对大海奋力地吹着提达教给她的口哨，我还以为提达会出现呢，当看着尤娜在会场作演讲时的坚强让我更感到尤娜的美是发自内心的，结束后听着催人泪下的主题曲《素敌》我从没听过这么动听的日文歌曲。游戏玩完，最后看见提达从海中苏醒缓缓游上来，我就知道这个故事并没完，北濑佳范还留了一手，然后我便开始了最终幻想X-2之旅，打到底也只不过打了93%，看到了完美结局，提达从海里游上岸，尤娜迫不急待地从飞空艇上跳下来，飞奔，扑到提达怀中顿时我心中似乎也有一股暖流通过，有情人终成眷属了。龙哥，您知道像最终幻想10的MV哪有卖的吗？它的主题歌和尤娜一样美，要是最终幻想10也出个像最终幻想7那样的CG电影，我相信销量绝不会低的，要是出个中文版也行啊，100元我也不在话下。

（新疆库尔勒 邓钢）

这个……虽然你在来信的末尾希望我能解答你的问题，不过纵观全信，龙哥似乎并没有找到什么需要回答的问题啊？虽然个人对你说的这两款游戏并不是很感冒，不过能够玩得这么投入和获得如此的感动，足以证明你是用心去感受了，很好。



龙哥：我朋友的PS2挂了，想请教你几个问题：1、我朋友的PS2是39001型的，这是哪一年生产的机型呢？2、JS说光头坏了就可以把机子卖掉了，因为这个型号已经没有新光头了，只有翻新光头，而且要两三百元，还用不了三个月，龙哥，JS的说法正确吗？3、如果把机子卖掉，大概能卖多少钱呢？我朋友想买新机，请龙哥介绍几款能熬通宵的PS2。4、在《大众网球》中，怎么样发弧线球或落地变向球？

（广西南宁 方培俊）

1、39001是索尼在2003年1月12日推出的美版PS2主机，其性能与39000相同，在我国曾经非常普遍，属于“知名度”相当高的一款型号。该型号的PS2相当皮实，使用寿命很长，当初发售时的价格是179美元，后来索尼还推出过一批这个型号的官方翻新机呢。2、没错，这些老型号的机子，早已没有原装全新光头卖了，光头坏了的话买翻新光头质量得不到保证价格还不便宜，只能买新机子了。3、像你朋友这台机子，年头久远，如果光头再挂掉，说老实话卖不了几个钱了。目前流行的7万的主机都不是“熬夜战”用的。4、这些球都属于特技，只有拥有选择这项特技的球员才能够发出，比如ローラ就拥有发弧线球的特技。还有需要注意的就是发动特技时最好能和红色的音符配合，多多练习，就能掌握好其中的节奏。

龙哥：展信佳！又一次写信来麻烦你，真的很不好意思，但是我在游戏中遇到了几个问题，望龙哥解答！问题1、《战国无双2》中杂贺孙市的无双模式我已通关，隐藏人物也打出来了，但为什么杂贺孙市的外传我还是不能选？问题2、PS2版《合金弹头6》一共有几关？为什么我打出了第四关后就游戏结束了，这也太短了吧，有没有什么隐藏关卡可以开启？问题3、我在玩《波斯王子3》和《死魂曲2》时，有时游戏进行中视角会自动360度旋转，用右摇杆操作也还是这样，换了一个新手柄试一下，偶尔也还会这样，如果出现这种情况，也



只有再开机重新读盘了，请问一下龙哥，这是为什么？问题4、《战国无双2》中直江兼续的LV4级武器我一直拿不到，请问有什么方法很方便拿到武器？有时候为了救一个武将，而另一个武将却被围攻至死，怎么样才可以让全武将无阵亡？

（浙江嵊泗 王小虎）

1、杂货孙市的外传的出现条件是其本人的无双演武模式通关加伊达正宗的无双演武模式通关才行，你目前还只完成了条件的前半截，需要再完成后半部分才行。2、这游戏就四关而已，不过你选择的难度越高，流程就会变得更长，比如在低难度模式下的BOSS到了高难度下可能就只是中BOSS了，后面还得再接着打，不过这些都是发生在同一个关卡，顶多算是加了半关或是小半关而已。3、你是指某些特定场景下的视角自动切换？有的时候可能会因为剧情方面的设定而发生这种情况，平常玩游戏没有问题的话就不用担心了。4、直江兼续的LV4武器“神直昆御剑”获得关卡是在“上杉征伐”战中，困难度选择为难。获得的条件是击破伊达政宗、本多忠胜、服部半藏和稻姬，并且在敌输送队出现前我方所有同伴不能出现败退（这个是关键，否则敌输送部队不会出现）。

具体流程上，等上杉景胜在地图右上角出现后，立刻与其会合，触发护送景胜至海津城的任务；之后将来袭的敌人，包括伊达政宗解决掉；护送上杉景胜回海



津城后，敌方出现援军，与地图中部最左边的本多忠胜接触，发生忠胜击破的任务；解决本多忠胜后，立刻前往位于地图中央击破服部半藏等人；之后再前往稻姬所在的南东岩，干掉稻姬，敌输送部队出现在地图中上部偏上一点的地方，会向上方撤退，赶过去解决掉即可。

1、“真355”将会出在哪一代主机上，PS2还是360？2、NDSL的购买流程是什么？烧录卡又是什么？3、PS2在07年还会有超大型的新作吗？4、关于邮购07年《电软》是怎么样流程？

（福建福安 叶岑）

1、目前还没有关于真355的具体消息，不过PS2应该是没有可能的了，估计在PS3和360上多平台开发的可能性比较大。2、购买流程？没这么复杂吧。确定一下自己目前能够负担的合理价位，再根据这个价位来看一下除了主机之外还能或者是还需要购买的周边（例如烧录卡等），然后去游戏店中多逛逛，比较一下价格再购买就行了，没什么特殊的。至于烧录卡是什么……这个问题，你还真得好好学习学习以前的热线了。3、“超大作”的话，应该是没有了，PS2版的《超

【圣诞断魂夜】

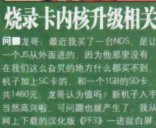


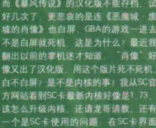






烧录卡内核升级相关



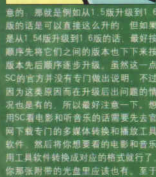


问■龙哥：最近我买了一台NDS，是让一个JS从外面进的，因为他那里没有，在我们这么旮旯的地方什么都买不到，机子加上SC卡的，和一个1GB的SD卡，共1460元，龙哥认为值吗？新机子入手当然高兴啦，可问题也就产生了，我从网上下载的汉化版《FF3》一进就白屏，而《暴风传说》的汉化版不能存档，试好几次了，更悲哀的是连《恶魔城·废墟的肖像》也白屏，GBA的游戏一进去不是白屏就死机，这是为什么？最近我翻出以前的掌机迷才知道，“肖像”好像又出了汉化版，用这个版片死不死机，白不白屏？是不是内核的事？我从SC官方网站看到SC卡最新内核好像是1.73，该怎么升级内核，还请龙哥请教，还有一个是SC卡使用的问题，在SC卡界面的HELP选项，全是英文，但大体意思是明白的，希望龙哥能给说明一下，用SC卡该怎么样看电影和听音乐？BOSS当时给我一张SC卡的小光盘，他说影音转换文件都在这里，但我不知怎么用？也请龙哥帮我。龙哥在电软中一向是无所不知无所不能的，每期拿到手，我总要翻开先看龙哥热线，总能找到对我有用的问题，这回终于轮到我问问题了，所以请龙哥从百忙中找点时间回答我的小问题，要不然玩不了那么多佳作，我会睡不着的，我在这儿先谢了。最后一个问题，GBA模拟器下好了，可是不能进行游戏，为何？NDS上经常掉档为什么？我

的《苍月十字架》已经掉了好几次了，害得我都没心思玩了。

（山东金乡 聂维廷）

答■一般出现白屏的原因主要是内核版本过低造成的。不过像你这样怎么感觉玩什么游戏都不灵也太奇怪了，建议你去SC的官网下载最新版本的转换软件以及与之相对应的内核文件，先将SC的内核升级再用最新版本的转换软件转换ROM后拷贝到烧录卡里。用SC玩不少GBA游戏都有拖慢现象，但绝不至于像你这样一进去不是白屏就死机，龙哥估计可能还是你的操作不当所致。关于内核升级，首先得搞清楚内核的类型，一种是bin文件，另一种是scu文件，前者是完整内核，后者是补丁内核，其区别在于完整内核可以直接升级，而补丁内核必须按顺序升级。从SC的官网下载下来升级文件后拷贝在存储卡的根目录下，然后进入GBA模式，系统检测到新版本的内核文件后会自动询问是否要升级，选择是就行了。升级时还有一点是需要注



意的，那就是例如从1.5版升级到1.6版的话是可以直接这么升的，但如果是从1.54版升级到1.6版的话，最好按顺序先将它们之间的版本也下下来按版本先后顺序逐步升级。虽然这一点SC的官方并没有专门做出说明，不过因为这类原因而在升级后出问题的情况也是有的，所以最好注意一下。想用SC看电影和听音乐的话需要先去官网下载专门的多媒体转换和播放工具软件，然后将你想要看的电影和音乐用工具软件转换成对应的格式就行了，你那张附带的光盘里应该也有。至于

↑这个就是由我国汉化组自行汉化的《暴风传说》，汉化速度相当快。

你所说的掉档的问题，其实很多时候可能是因为自己操作失误造成的。因为SC本身没有电池，所以不可能存档，只能借助于存储卡（例如SD卡）进行存档，但有些游戏的存档方式很特殊，所以造成无法自动存档的目的，所以这时候就需要手动来存档了。SC官方表示，在SC关机后的20秒钟之内存档肯定还是存在的，所以请在玩完游戏后先存个档，然后关机（其实四键热重起进入SC卡管理画面即可），迅速开机，选择SAVE，把你玩的那个游戏手动存档，这样存档就100%不会丢失了。不过只有GBA游戏需要手动存档，NDS游戏完全是自动存档的，无需手动存，如果对NDS游戏手动存档的话，反而会把你自己的存档给洗掉，造成“掉档”的情况，龙哥估计你很可能就是因为这个原因而掉档的。



↑能够在PSP这个掌机上玩到当年都是经典的PS游戏，这一点的确很有吸引力。

级机器人大战OG》对除机战迷以外的玩家而言似乎还不能算“超大作”。4、这个，建议你关注一下近期本刊上可能会有相关说明，一般来讲邮购全年杂志的话都会有优惠的，具体信息建议你打电话给邮购部进行询问。

1、PSP能否与PS3联机玩游戏？2、目前又有哪些游戏支持PSP与PS3的联机？3、还有就是回函是龙哥负责抽奖的吗？（广西桂林 赵）

1、PSP能够与PS3进行联动，但并不是说二者之间联机玩游戏。它们之间的联动主要可以通过记忆棒、有线、无线三种方式进行数据交换，以及利用PS3播放PSP（记忆棒）上的视频音频图片文件，并可用PSP遥控PS3。也就是说，从目前的情况来看，PSP和PS3除了这些数据交换功能之外，主要就是用PSP以类似手柄的方式来遥控PS3，而并不是说两台机子之间能够联机玩游戏，这完全是两码事。当然，除了这些功能之外，只需将PSP的系统固件升级到3.0以上的版本就能够通过PS3的PLAYSTATION STORE功能将PS游戏下载并传输至PSP主机内玩，不过这项功能通过需要信用卡付费才行。PS下载游戏一开始将只能在PSP上执行，不过后续将会开放让PS3也能执行，因此玩家只要下载1次，就可以同时在PSP与PS3上享用。PS3的PS下载游戏执行功能预定于本年度内提供。2、目前已经提供下载的PS游戏有《生化危机·导演剪辑版》、《KONAMI MSX经典合集Vol.1/2》、《精灵的黄昏》、《大众高尔夫2》、《铁拳2》等一共9款，每个游戏的下载费用为526日元，约合人民币35元左右。3、不是。

龙哥：小弟有三个问题，想请教龙哥，1、《口袋妖怪·火红/叶绿》中，NO.249、250、251是否可以直接入手？若可以直接入手需要什么条件？2、有什么秘技可以拿到手吗？金手指除外。3、听说有一种秘技可以拿到NO.151，我试过N+1次也没出来，大概是没听懂，龙哥是否可以详细道来？

（湖北嘉鱼 江鹏）

这三只妖怪分别是路基亚、凤凰和雪拉比，正常情况下是无法收到的，路基亚和凤凰需要参加任天堂的官方活动得到特殊道具才行，而雪拉比的官方入手方法到目前为止都还没有公布。没有能够得到它们的秘技，只能通过修改游戏才能改出来，不过这基本上算是类似金手指的范围了。另外，你在信纸背后画的那张画龙哥看到了，只不过龙哥又不是屎屎壳郎的，就算是黄金做的那玩意儿，也引不起我丝毫食欲的……

请问《牧场物语》GBA男生版中下矿场最快的方法是什么？还有，我不管怎么说也算是雪人先生的同乡，请你回复。还有教堂里右侧的门怎么通过？冬天泉边矿场九层的那些奇怪的水有什么用？（黑龙江哈尔滨 陆瑶）

放心放心，不用拉雪人这层关系龙哥也是会回答你的（笑）。下牧场的话其实可以用S/L大法，每下一层先记录再找楼梯，找到后就读档去挖，每下一层前还得存档防止没楼梯。这样一来，虽然操作复杂许多，但是能够确保一直向下挖了。还有，要想下255层的话体力非常重要，前100层都有黑草可以恢复体力，之后就要靠自己身上带的药了。所以如果想255层圆满的话，之前一定要多带点自己调和的体力全恢复的道具（也可去医院买），如果力之果实都拿得差不多的话就不用担心了。教堂右侧的那个门，需要和教堂牧师卡特的好感度达到一定程度以上后，秋天再去教堂就会发生事件，然后就可以进去了。提升牧师好感度的方法主要是多送油给他。你说的“奇怪的水”其实就是一个小池子，你可以在那里钓鱼，游戏中有一种鱼是只有那里才有的。

真想不懂泡面商为什么不和SONY、微软、N社合作，搞个“吃泡面，得主机”之类的活动，这样的话，我们吃泡面的间关族一定会买他的泡面，销量不就上去了吗？龙哥，我想春节入手一台PSP，主要是玩正版和看动画的。我想问的是：1、未降级的PSP能否玩SFC模拟器？2、2G SANDISK棒价格几何？如何区别是正版还是组装？3、PSP的BEST版游戏价格几何？4、豪华版的标签上标的型号是什么啊？5、屏幕容易进灰么？我可不想像手机一样。先就问这么多了，希望龙哥一定要解答我的问题啊！十万火急的说。

（广东深圳 欧阳迪逊）

你的提议很有意思，呵呵。1、个人



↑前不久刚发售的这批“THE BEST”廉价版PSP游戏一共有11款。

觉得，如果你真的只想玩正版和看动画的，那么这个SFC模拟器的问题其实是可以忽略掉了……未降级的不能玩。2、550。说实话，现在SANDISK的原装棒已经不是很好买了，市面上卖的记忆棒绝大多数都是组装棒。以前我们曾经介绍过一些辨别原装和组装SANDISK记忆棒的技巧，不过从最近生产出的这批组装棒来看，就会发现其和原装棒在外观上的差别真的已经极难看出来了。更加重要的是，如今整个市场风气就是这样，不是我们这些普通消费者能够轻易改变得了的，前阵子中关村SANDISK存储卡水货事件就暴露出了极大的问题。3、2800日元左右，约合人民币190元。4、豪华版就是比普通版在代表型号的数字后面再加上一个“K”而已。5、PSP屏幕容易进灰这一点，已经是比较公认的事实了，建议你最好买一个保护膜给贴上，既能保护屏幕被划伤，还能防止进灰。

小弟有几个硬件方面的问题想请教一下：我想把电脑DVD与PS2整合在一起，用一个显示屏输出，如果买一个小尺寸的平板电视的话，其实实现起来还是比较方便的，但是小弟在平时很难找到品牌20左右的平板电视，有也是杂牌，质量不能满足我的需求，如果用显示器的话就会比较麻烦，因为显示器只有一个VGA的输入端，而PS2又不对应VGA，还请龙哥给支几招。我们家里的老电视终于更新为大平板了，我到市面上花了80元买了根DVD分量线，还是蛮粗的，又跑到游戏店买PS2的分量线，发现线头好油呀，龙哥，这是不是表明，索尼认为相对于PS2的运算输出以及电视机的图像显示而言，中间的数据传输环节相对次要？那么视频输出设备DVD、PS2等，和视频接收设备电视，显示器相比，是不是右者的质量起着决定性因素？如果是的话，下次更新影碟机我就会毫不犹豫地选择国产品牌，不知龙哥对这方面有什么看法？小弟最近曾用奇声和索尼的DVD做对比，用D9分量输出到同一个平板电视上，反正小弟是没有看出什么区别？可是当时这两款机器在价格上相差500多块。

（河南郑州 苏虎臣）



想在电脑显示器上显示PS2游戏画面的话其实挺简单的，只需买个VGA转接盒或者是电视卡给装上就行了。只有HDMI线是共通的，其他像是分量线啊、D线啊等都是专门的。其实不管什么线材和设备，画面的最终表现由两方面决定：1、信号源，也就是从DVD、PS2等设备输出的信号，从这个角度上来说，价格便宜的DVD和贵的肯定有区别；2、显示设备相对于输出信号的优化，要确保你的电视能完美的还原接受到的视频信号。以PS3、XBOX360这些次世代新主机为例，因为其本身就能处理高清晰的图像画面，所以厂商们才能制造出与之相应的画面，也就是说，在“信号源”这一块是没有问题的。至于像是使用什么线、连接到什么样的显示设备也是非常重要的，我们一再说过显示设备很重要，如果没有好的电视和音响支持，那么你搬一台XBOX360或是PS3回家后，可能感觉画面也没有好出多少，但是如果你能换一台好的电视，那么效果将会是绝对的不一样！

王者归来!!

Devhook和IRShell最新版本初探

PSP的破解与非官方软件如此繁荣，与XBOX的鼎盛时期如出一辙。世界各地的破解高手与程序员因为兴趣爱好走到一起，不畏SONY的“强权”（:p），抱持着共享和自由的信念、突破层层封锁，不断推动着这个令人激动与兴奋的领域向前发展。对笔者来说，每天关注相关的信息所获得的乐趣，丝毫不比玩游戏的乐趣差。当看到官方的代码被解读和破译的时候，那种兴奋是不言而喻的，相信这也是破解工作者们乐此不疲的原因吧。

在电软06年第23期上为大家介绍2.71SE的文章不知道有没有让大家开始喜爱上这个自定义固件，而在那篇文章之后，Dark_Alex又曾经发布了新的版本2.71SE-C，主要更新点为可以从记忆棒调用各种额外的模块，不再需要将模块写到主机的flash0区域了，使得其安全性和实用性提高不少。这次的文章主题是“回归”，要为大家介绍的这两位主角同时也与2.71SE有着千丝万缕的联系，毕竟非官方软件发展到现在，各个作者之间的交流与借鉴也是推动其继续发展的重要因素。这两款软件都是曾经沉寂了一段时间，被认为可能不再继续开发下去的王道级软件，如今带着大突破再度归来。

PSP 王道引导软件的回归 Devhook 0.51

如果你玩PSP破解但是却没用过Devhook，那么老兄，你还是回火星去吧。自从Devhook从0.30a版开始初步加入，并在0.40版正式支持了对高版本固件的模拟以后，就一统江湖，成为最王道、也是仍然在更新的唯一一款引导软件。其对高版本系统的高精度模拟，不但使得大量游戏正常运行，而且各种只有高版本系统才拥有的功能更是一个不落，作者BOOSTER也受到了神一般的赞誉。

到Devhook 0.46版完美模拟了2.6、2.71版系统之后。SONY发布了2.80版升级软件，尽管Dark_AleX也成功将其解密，BOOSTER却消失了一般沉寂下来了。当时BOOSTER一直由于发布Devhook新版本的网站由于收到了SONY的律师信而不得已关闭，很多人误以为BOOSTER吃了官司，于是Devhook停止开发的传言四处传播开来。后来经过与BOOSTER有密切接触的人士透露，其实BOOSTER已经成功的模拟了2.80系统，但是由于有不少问题所以暂时只是在内部人员中进行测试，另一个原因也是因为暂时还没有必须2.80系统才可以运行的游戏，所以BOOSTER也不急于发布。在一篇Dark_AleX的访谈中也证实了新版本Devhook的存在，这无疑点燃了人们的希望。

终于，11月30日，也就是Dark_AleX因为虚假dark_alex.com事件以及家人原因决定退出、人们以为PSP Scene将开始一段低潮期的第二天，Devhook带着全新的版本号0.50归来！版本号的大幅度改动意味着软件的巨大改进，最大的更新就是支持了2.80和2.82系统的模拟，因此尽管因为还只是测试版而有着这样那样的问题，但是仍然引起了轰动。紧接着12月4日，支持了3.01系统模拟的Devhook 0.51公布，这时就连之前宣布要退出的Dark_AleX也耐不住寂寞，将Devhook 0.51移植到了Homebrew Enabler D版（简称HEND）环境下，推出了能在2.71版主机上使用的Devhook 0.51。12月8日，BOOSTER再次发布了目前的最新版本Devhook v0.51.0100，支持了SONY刚发布的3.02版系统。至此，3.02系统的模拟几乎完美，Devhook再次追上了SONY升级文件的发布。

下面就先让我们以最新的Devhook v0.51.0100版本为例来看看它的最正确与完整的安装步骤吧。

1、从网上下载Devhook v0.51.0100的压缩包，并将其解压缩。进入解压缩以后的MS_ROOT文件夹，将这个文件夹下的所有文件全部拷贝到PSP记忆棒的根目录。如果你的PSP主机系统是2.71SE，那么还需要进入PSP记忆棒的\PSP\GAME\目录，将__SCE__DH051BETA文件夹和%__SCE__DH051BETA文件夹移到\PSP\GAME150\目录下。这样Devhook 0.51的程序部分就安装完毕了。

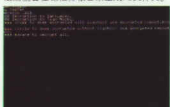
2、然后是安装Devhook所需要的固件文件。因为从2.82版固件开始增加了数字签名的检测，在一台PSP主机上生成的固件文件无法在另一台PSP主机上使用，所以就需要自己制作，而不能像以前的版本那样直接下载网上制作好的傻瓜包了，这里需要用到PSAR Dumer V2B这个软件（PSARDumper_300，也就是支持3.00系统解密的版本）。

2.1、首先下载3.02版的升级文件EBOOT.PBP，并用PSPBrew或者PSP Unpacker打开，提取出其中的DATA.PSAR文件，将DATA.PSAR文件拷贝到PSP记忆棒的根目录下。



↑用PSPBrew提取DATA.PSAR文件

2.2、然后在PSP上安装上PSAR Dumer V2B并运行，在如下图的界面时按X键，就会开始对DATA.PSAR文件进行解压。完成之后就会在记忆棒根目录生成F0文件夹。



↑成功模拟3.02系统

2.3、将记忆棒根目录的F0文件夹里面的所有文件剪切到记忆棒的\dh\302\f0\文件夹下，这样3.02固件的flash0部分的安装就完成了。

3、如果这时候就运行Devhook并模拟3.02版固件，在PSP重启进入3.02界面以后会蓝屏报错，这是因为现在记忆棒上还只安装了3.02版固件的flash0，而没有flash1中用于保存3.02系统设置的文件。因此我们需要让PSP在记忆棒上生成3.02系统的设置文件。设置文件只能在对PSP系统进行初始设置的时候才能生成（例如第一次进入系统，或者恢复出厂设置之后），在以前版本的Devhook中只有刷机才能恢复出厂设置，因此必须刷机。但是Devhook v0.51.0100已经解决了不刷机不能恢复出厂设置的问题，因此我们就没有必要再进行刷机了。首先将记忆棒\dh\302\f0\kd\目录下的lflash_fatfmt.prx文件改名或者删除，这是为了让系统在恢复出厂设置的时候不会对主机的flash1进行操作。其次，Devhook v0.51.0100的各个固件目录的f1文件夹（用于放置flash1的设置文件）下，缺少了一些文件夹，没有这些文件夹将无法正常生成设置文件，于是我们需要先在f1目录下建立这些文件夹：vsh、registry、net、gps、dic，并在vsh目录下建立theme文件夹，在net目录下建立http文件夹。或者直接将上一个版本Devhook 0.51压缩包中的\dh\301\f1\文件夹拷贝到\dh\302\目录下。

4、做好以上准备工作以后，就可以运行Devhook 0.51了，界面上的各个选项和0.46版区别不大，相信大家都很熟悉，因此只简单做个介绍。从上到下分别是：

***START DEVHOOK**：设置完成后选这项开始模拟

***UMD SELECT**：在里面选择游戏ISO或者UMD光盘

***FIRMWARE**：选择要模拟的固件版本

***CPU CLOCK**：设置CPU频率

***BOOT MODE**：启动方式，包括DEVHOOK MENU（重起以后直接打开XMB界面下的Devhook菜单）、XMB MENU（直接进入XMB）、UMD AUTORUN（自动运行游戏）

***FLASH INSTALL**：用于向PSP的flash0和flash1中安装、反安装和备份一些文件，也就是刷机。正如前面所说，最新版本的Devhook已经不再需要刷写flash1，至于“install PSP font to flash0”和“install kd/resource to flash0”这两个选项，和0.46版一样是用于向主机的flash0区域安装字体等资源文件，如果不安装的话就无法在模拟的系统中选择中文和韩文编码（如果你的PSP系统是2.71SE，那么不要选这两个选项）。

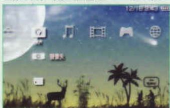
***OTHER MENU**：其他一些设置

***EXIT DEVHOOK**：退出

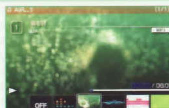


↑成功模拟3.02系统

5、在FIRMWARE中选择3.02版固件，然后选择START DEVHOOK开始模拟3.02系统了，PSP主机在重启后，会要求你进行语言、时间、昵称等初始设定，设置完成后就会进入3.02系统的界面，同时也会自动在记忆棒上生成3.02版系统的设置文件。这样就能确保你的设置文件是对应3.02系统的正确文件。如果直接将2.71版的设置文件system.dreg和system.ireg复制到\dh\302\f1\registry目录下代替3.02版设置文件，则会因为2.71版设置文件和3.02版的些微不同，导致虽然能进入3.02版系统，



↑3.0x系统的摄像头功能



↑音乐播放时华丽的背景

却会在做某些操作（例如进入系统设置）的时候蓝屏报错。

进入3.02系统后，如果在Devhook的BOOT MODE选项中设置的是XMB MENU，那么就会首先进入3.02系统的XMB界面。可以看到3.00以上系统所特有的功能，包括摄像头、PS3遥控操作、播放音乐的背景显影器等，而这些都是可以正常使用的。经过测试只有PS模拟器功能暂时还无法使用，需要进一步的破解。

在XMB中按下HOME键，可以看到Devhook经过改进了的XMB菜单。在这里可以很方便的对Devhook进行设置，而不需要重新运行（十字键上下移动光标，左右更改设置）。这些选项从上到下分别是：

***UMD IMAGE**：用于更换游戏的ISO，以及在ISO游戏和UMD光盘游戏之间进行切换，而Devhook 0.46及以前版本在ISO游戏和UMD光盘游戏之间进行切换的话需要重新运行Devhook进行设置，Devhook 0.51可以说方便了不少。

***CPU CLOCK**：调节PSP主机的CPU频率，默认的Default也就是222MHz，如果运行游戏觉得速度慢的话，可以调节到333MHz。

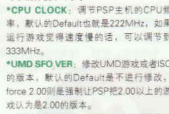
***UMD SFO VER**：修改UMD游戏或者ISO的版本，默认的Default是不进行修改，force 2.00则是强制让PSP把2.00以上的游戏认为是2.00的版本。

***MENU ON BOOT**：进入XMB的时候是否显示Devhook的菜单。

***PRELOAD ADDR**：预载入地址，如果遇到某些游戏ISO无法运行，可以尝试修改这个地址。

***FIRMWARE**：目前还不支持，估计是直接更换模拟的固件版本。

***REMOTE PORT**：目前还不支持，应该和线控有关。



↑Devhook 0.51的XMB菜单

***ESCAPE the DEVHOOK**：退出Devhook并回到PSP本身的系统，Devhook 0.51直接支持了这个功能，不再需要那些非官方版本的vshex.prx模块了。

***CLOSE MENU**：关闭Devhook的菜单，作用和HOME键相同。

至于游戏ISO，则和以往相同，拷贝到记忆棒根目录的ISO文件夹即可。相较于Devhook 0.46，0.51版的改进无疑是巨大的，对2.80/2.82/3.01/3.02版系统的基本完美模拟，使我们不需要升级就能享用到这些高版本固件的新功能，并且能直接运行2.71以上版本的游戏。当然缺点也同样明显，首先就是退出游戏的时候可能死机，其次因为API的改变，以前那些插件模块大部分都无法使用，这意味着你无法在游戏中使用Cheatmaster等作弊软件，也无法用USB模块直接运行电脑上的游戏ISO。因此，建议目前同时安装0.46和0.51两个版本，相信在BOOSTER的不懈努力下，Devhook一定会解决这些问题而越来越完美，0.51只是一个新传说的开始。





PSP 颠覆PSP的玩法 iR Shell 3.0

如果说Devhook是固件模拟与引导软件方面的王道，那么iR Shell则可以说是PSP操作系统类自制软件的巅峰。这款由香港玩家AhMan开发的自制软件，最初只是一款遥控器软件，后来却发展成一款多功能、多任务的操作系统。因为其优秀的多进程功能，能在运行游戏或者其他自制程序的时候在后台运行，因此成为截取PSP画面的一个绝佳选择。我们甚至可以在PSP上一边玩游戏一边听MP3，或者一边玩游戏一边看攻略。还可以通过usbhost/nethost转向功能，直接运行电脑上的PSP程序，或者播放电脑上的MP4、PMP-AVC等。可以说是1.5版PSP玩家必备的一款软件。



↑香港制造的iR Shell

当AhMan在发布iR Shell 2.2版时，也许是觉得iR Shell已经非常完美了，没有继续更新的必要，就决定停止对iR Shell的开发，2.2版也顺理成章地成为了最终版本。不过AhMan同时也表示，如果2.xx系统的破解有所进展，他就将带着新版本的iR Shell再度回归开发阵线。

正如他所料，后来Dark_AleX利用HEN完美的打开了2.71版PSP的破解大门，使得2.71版PSP同样可以运行核心模式的程序，这正好达成了AhMan推出新版本iR Shell的前提。另外，iR Shell 2.2版本尽管可以在Dark_AleX之后推出的自定义固件2.71SE上运行，但是返回XMB功能却无法使用。人们迫切的期待着iR Shell的新版本发布，这时又有与AhMan交往密切的人透露，已经有一款测试版iR Shell在部分内部人员手中测试，发布只是时间问题……

12月1日，期待已久的iR Shell新版本--3.0版终于向公众公开发布，与Devhook同样是版本号的大幅度提升。3.0版中不仅包含了能在1.5版PSP上运行的版本，同时也包含了能在安装了HEN的2.71版PSP上运行的2.71版本。而这两个版本也都可以在安装了2.71SE的PSP上运行，并且增加了专门针对2.71SE环境的新功能。选择其中重要的几点新功能简单介绍一下：

●新增加“静音”功能，并且可以选择让PSP的8个声道的其中部分静音，这样就可以在不影响音效的情况下消除游戏的背景音乐，对喜欢玩游戏的时候播放自己的MP3的玩家很有帮助。



↑棕色LOGO的1.5版iR Shell

●能通过USB或者WIFI，用电脑键盘或者PC手柄（例如XBOX360的手柄，或者PS2手柄加上转接器）来控制PSP游戏。

●在运行了2.71版iR Shell后，可以返回2.71版的XMB，而这时iR Shell仍然在后台运行着，这意味着你可以通过usbhost或者nethost转向功能，用PSP的2.71界面来播放电脑上的MP4或者AVC视频。

●返回XMB的时候会自动检测光盘类型，不再需要把盘取出来了。

●能在不插电源的情况下，用L+亮度调节按键选择四级亮度。

●很多其他更新和BUG修正……



↑白色LOGO的2.71版iR Shell

下面来看看iR Shell 3.0在各个版本主机上的安装方法：

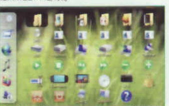
1、首先从iR Shell官方网站（http://www.irshell.com）下载iR Shell 3.0压缩包并解压缩。

2、将解压得到的IRSHELL目录拷贝到PSP记忆棒根目录。

3.1、如果是1.5版PSP主机，接下来就把解压得到的\PSP\GAME\文件夹下的irshell150和irshell150%文件夹拷贝到记忆棒的\PSP\GAME\目录即可完成安装。

3.2、如果是安装了HEN的2.71版主机，则需要把解压得到的\PSP\GAME\文件夹下的irshell271文件夹拷贝到记忆棒的\PSP\GAME\目录。

3.3、如果是安装了2.71SE的PSP主机，则建议把irshell150和irshell150%文件夹拷贝到记忆棒的\PSP\GAME150\目录，同时把irshell271文件夹拷贝到记忆棒的\PSP\GAME271\目录。



↑iR Shell 3.0主界面

然后就可以运行iR Shell，基本使用方法和以前的版本并没有太大变化，如果你用过2.2版相信很快就能上手。在iR Shell界面的右上角会用数字显示目前运行的iR Shell是1.5版还是2.71版。要注意的是，1.5版iR Shell只能运行1.0和1.5版自制软件，而2.71版iR Shell则只能运行2.71版自制软件，因此在2.71SE主机上需要分别设置它们搜索自制软件的路径。下面针对iR Shell的几个新功能的使用方法做一下说明：

1、在2.71SE系统上播放UMD VIDEO ISO。

看过上次2.71SE系统介绍的朋友应该还记得2.71SE的一大缺点就是无法使用UMD EMULATOR的SYSTEM MENU模式，而导致无法播放UMD VIDEO ISO。现在在iR Shell 3.0的帮助下，这个问题已经得到了圆满的解决。

首先我们需要在PSP记忆棒的\dn\150\目录下放上完整的1.5版固件，然后从iR Shell中运行UE 0.8c，在UE中设置好相关设置并选择要播放的UMD VIDEO ISO，这时候会返回iR Shell，接着下拉摇杆并按X确认退回XMB，这时会发现并不像iR Shell 2.2那样退回了2.71SE界面，而是模拟的1.5界面，并且之前在UE 0.8c中选择的UMD VIDEO ISO也可以正常播放。如果利用usbhost或者nethost连接，也可以播放电脑上的UMD VIDEO ISO。

2、通过WIFI运行电脑上的游戏ISO（此功能只能在2.71SE主机上使用）

通过USB运行电脑上的游戏ISO并不希奇，众多的Devhook非官方版本都可以做到，而通过WIFI来运行电脑上的ISO则是一直以来也没有实现的。根本原因在于目前的nethost模块都不支持断线重连（用Devhook通过USB运行电脑上的ISO时，我们会发现在启动游戏的时候USB连接是会先断开然后又再次连上了，这就是断线重连了）。而在iR Shell 3.0中，增加了一个2.71SE专用的插件，通过这个插件可以直接运行游戏ISO或者CSO，不需要断线重连，因此也就可以实现通过WIFI运行电脑上的游戏ISO这一目的。

首先在电脑上运行nethost程序，在PSP上运行2.71版的iR Shell，设置好网络连接，然后选择iR Shell主界面上的NEThost图标启动WIFI连接（这几步方法和以前版本相同，故不再赘诉），接着打开iR Shell的文件管理器，进入nethost0:/分区，里面会列出电脑上所HOST的文件，找到要运行的游戏ISO，直接按X键就会启动ISO插件运行游戏。经过测试，通过WIFI运行游戏读取速度稍慢，兼容性尚可，少部分游戏无法运行。

3、用电脑键盘或者手柄玩PSP游戏（此功能只能在2.71SE主机上使用）

这是一个可以颠覆PSP的玩法的功能。PSP方向键的手感经常遭到诟病，想过用电脑键盘或者手柄玩PSP游戏是什么感觉么？

尽管这个功能可以通过USB或者WIFI实现，但是推荐使用USB，因为数据传输速度较快，可以减少延迟。首先从iR Shell官方网站下载最新版本的usbhost程序，在电脑上安装驱动并运行usbhost程序。然后在PSP上运行2.71版的iR Shell，按R+Start进入设置界面，将"Redirect Keypad to Host"设置为Via usbhost0并保存。接着打开iR Shell的USBhost连接，进入iR Shell的文件管理器的usbhost0:/分区，使用ISO插件运行电脑上的游戏ISO。这时候就可以在电脑上用键盘或者手柄控制PSP游戏了。同样也可以控制模拟器或者任何自制程序。键盘的按键映射可以在usbhost程序带的keyboardSetup.cfg文件中修改。

经过测试，通过USB来用电脑键盘操作PSP游戏基本上没有延迟感觉，用键盘操作DJMAX感觉相当不错。至于其实际意义就是见仁见智的问题了。



↑用键盘操作DJMAX手感更好

限于篇幅只能抛砖引玉，无法将这两款软件详细的介绍给大家，希望大家能通过这篇文章，逐步进入这个精彩绝伦的领域。这次这两款重量级软件的回归，让我们有理由相信，PSP的破解和非官方软件领域还会继续火热下去。　　□文/XBOX天空 HK$

电玩产业论

公欲善何事 则需利何器

次世代的主机大战在圣诞节之前全面展开，在购买主机的同时，许多人还要给自己的机器配上相应的显示设备和其他周边产品。总而言之，每逢新主机发售，都会有不少人倾囊破费一番。尽管这在游戏硬件发展进化的过程中是不可避免的事情，但是仔细的玩家还是可以发现，这种设备更新的过程还是有规律可循的。

在游戏机刚刚诞生的时候，彩色电视机在西方已经普及，但是当时游戏机的硬件水平还不足以把所有的彩色完全表现出来。早期的就不说了，ATARI时代的主机已经可以显示比较鲜艳的颜色了，但是图形还是以比较简单的矩形为主。到了FC时代，机器可以从64色中任选8色同时显示，游戏的画面变得丰富多了。但是当时游戏机的解析度仍然很低，所以当时的机器使用的仍然是射频输出（RF）。虽然RF的输出信号极容易受干扰，而且也容易干扰到别人（所以许多玩家小时候可以在电视中收看到邻居玩FC游戏的画面），但是在80年代，这种输入方式始终是最方便的，而且当时的彩色电视机后面也只有RF输入，所以当时的游戏机都对应射频输出。这种输出方式也是当时许多接驳电视的电器设备采用的，如录像机。

随着AV视频音频端子的流行，到了80年代末，电视机的输入设备基本上都经过了改进，所以新一代游戏机的输出方式也得到了提升。SEGA在1988年发售MD的时候，机器还是对应RF的（主机和线连在一起不能直接取下），但是到90年之后，RF线成为可选的配件，AV端子取代其成为新一代显示线材的主流。从90年代到2000年前后，AV、S-Video、RGB、分量等连接线相继在电视制作界流行起来，但是真正在家用游戏机上普及起来并且发挥作用的，实际上只有AV、S-Video和分量。

这是为什么呢？首先我们来对比一下各个输出信号之间的性能。在视频播放设备、投影机、电视机和其他可以与游戏机连接的显示设备中，我们接触最多的是复合视频（AV）、S-Video和分量视频接口，这是目前视频播放与视频显示设备之间进行连接时最常见的3种接口。

这些显示设备都使用了红（R）、绿（G）、蓝（B）三基色的组合来构成图像，利用RGB三基色的信号强度来记录和表述图像信息。计算机与显示设备连接使用的RGB接口，直接使用RGB三根信号线分别传输图像信号。而视频设备大都采用了欧洲电视系统所采用的TUV颜色编码（也称YCrCb）。YUV主要用于优化彩色视频信号的传输，并向前兼容老式黑白电视。与RGB视频信号传输相比，它最大的优点在于只占用极少的带宽，而RGB要求三个独立的视频信号同时传输。这种传播方法最直接，还原度最高，但是成本也最高。一般来说，在游戏界，RGB一般使用在街机这样高成本的硬件上，家用机的隔行信号可以转成RGB，但是输出效果与投入并不成正比。所以一直到PS2时代，家用机使用的信号仍然以YUV为主。



在YUV中，"Y"代表明亮度（Luminance或Luma），也就是灰阶值；而"U"和"V"表示的则是色度（Chrominance或Chroma），作用是描述图像色彩及饱和度，用于指定像素的颜色。"亮度"是通过RGB输入信号来创建的，方法是将RGB信号的特定部分叠加到一起。色度则定义了颜色的两个方面——色调与饱和度，分别用Cr和Cb来表示。其中，Cr反映了RGB输入信号红色部分与RGB信号亮度值之间的差异，而Cb反映的是RGB输入信号蓝色部分与RGB信号亮度值之间的差异，这就是所谓的色差信号，也就是我们常说的分量信号（Y、R-Y、B-Y）。

将两个色差信号U、V合并形成一个彩色信号C，以Y/C格式进行记录，这种格式被称为彩色降频方式，这就是我们常说的S-Video信号。

将亮度信号、彩色信号和同步信号合成一个信号就被称为复合信号（严格地说是AV中的V）。形成复合信号的处理过程被称为编码，彩色信号和亮度信号经过编码，很难再完全分开而又没有损失，结果造成色串亮和亮串色，这就是大家认为复合信号质量没有S-Video信号质量好的原因。总的来说，在画面还原的精细程度来看，AV<S-Video<分量。

再说一说扫描的问题。最近许多玩家对i、p等术语搞不很清楚。对于显示设备来说，每一帧图像由电子束顺序地一行接着一行连续扫描而成，这种扫描方式称为逐行扫描。而普通的电视则是把每一帧图像通过两场扫描完成，即隔行扫描。在两场扫描中，第一场(奇数场)只扫描奇数行，而第二场(偶数场)只扫描偶数行。在彩色电视刚刚发展的时候，隔行扫描技术在传送信号带宽不够的情况下起了很大作用，逐行扫描和隔行扫描的显示效果主要区别在稳定性上面，隔行扫描的行间闪烁比较明显，逐行扫描克服了隔行扫描的缺点，画面平滑自然无闪烁。在电视的标准显示模式中，i（interlaced）表示隔行扫描，p（progressive）表示逐行（高级）扫描。而480、720、1080则指的是屏幕的宽度所占的像素数。所以480i指的是480线的隔行扫描，720p是720线的逐行扫描，以此类推。

在PS2、XBOX流行之前，只有DC是能够直接输出RGB信号、与电脑的VGA接续的机器。所以DC的VGA BOX可以十分清晰地显示游戏的精度，而PS2、XBOX即使使用了非官方的VGA BOX，但是游戏是隔行的话，也无法很好地在电脑的显示器上显示出优质的画面的。一般不支持逐行的游戏是480i的，是使用分量在电视上可以达到的效果。有的质量好一些的PS2和XBOX都对应的VGA BOX（C300D）可以比较好地显示逐行游戏的画面，效果跟DC接显示器相似，色彩自然亮丽，画面无跳跃和抖动。在480p和720p的情况下都表现出色。但是，该BOX绝对不对应隔行的游戏。这样的话，以前许多优秀的PS2游戏就不要指望在上面玩了，还是插上分量在好一点的电视上老老实实地玩480i吧。实际上，分量、D端子和VGA从信号输出的本质上是一样的。所以有一些次世代的显示方式HDMI（High-Definition Multimedia Interface）又被称为高清晰度多媒体接口，是首个支持在单线缆上传输，不经过压缩的全数字高清晰度、多声道音频和智能格式与控制命令数据的数字接口。HDMI接口由Silicon Image美国晶像公司倡导，联合索尼、日立、松下、飞利浦、汤姆逊、东芝等八家著名的消费类电子制造商联合成立的工作组共同开发的。HDMI最早的接口规范HDMI1.0于2002年12月公布。

HDMI数据线上传送视频像素信号，视频信号经过编码，生成3路（即3个TMDS数据信息通道，每路8位）共24位的视频数据流，输入到HDMI发射器中。24位像素的视频信号通过TMDS通道传输，将每通道8位的信号编码转换为10位，在每个10位像素时钟周期传送一个最小化的信号序列，视频信号被调制为TMDS数据信号传送出去，最后到接受器中接收。在传输音频数据和其他辅助数据的时候，并不会占据视频数据传输的带宽，并且也不要一个单独的通道来传输音频数据和其他辅助数据，这也就是为什么一根HDMI数据线可以同时传输视频信号和音频信号的原因。目前，只有PS3主机支持HDMI输出。



秘技天地

本月最值得注目的游戏当数Xbox360上的超级角色扮演大作《蓝龙》，相信玩到的玩家都能感受到本作的魅力，这里也期待着玩家能够把自己在游戏时发现的一些小窍门投来和大家一起分享。

□责/龙马



PS2 龙如2

日版 秘技实用度：★★★

●快速获得金钱法

依然是利用S/L去赌场赚钱的传统方法，去龙宫城轮盘赌，交换妖刀村正和金の皿可以得到最大的收益。

PS2 宿命传说

日版 秘技实用度：★★★★

●巴鲁巴托斯乱入

无论在任何地方，如果把所有人都设定成自动战斗连续进行10分钟的战斗的话，2代里的著名角色巴鲁巴托斯就会出现，不过无论是初期还是后期都难逃被秒杀的命运，正常的游戏方式是绝对不可能战胜他的。但是在开始时他是不会进行攻击的，可以趁这个时机逃走，并且逃走后所有战斗不能的同伴都会自动恢复。应该是制作组为了防止玩家挂机练级而设计的。有兴趣的玩家可以自行试验一下。

●莉莉斯（リリス）加入

在斗技场通过2和3级后和莉莉斯进行对话后完成4级的战斗，之后她就会突然出现，战胜她之后就会加入队伍。

PS2 太鼓的达人~热闹的七代目

日版 秘技实用度：★★★★

●全部的特殊名字

在输入玩家姓名时输入相应的名字就可以得到特殊的效果的秘技。

ばいそく	音符出现的速度变为2倍
さんばい	音符出现的速度变为3倍
よんばい	音符出现的速度变为4倍
ますたぁ	指示音符消失
かんぺき	只要出现“不可”就会立刻结束
あべこべ	红色和蓝色的音符会相反

先输入ぽいんと之后再输入まつくす，点数就会全满，隐藏要素也都会得到。

PS2 机动战士高达Seed Destiny 联合对扎夫特2 PLUS

日版 秘技实用度：★★★★

●通关隐藏要素

无论使用任何机体打通街机模式以下隐藏要素就会依次出现。

完成1次会出现Gコース
完成2次会出现Hコース
完成3次会出现机体ブレイズザクファントム（ハイネ式样）
完成4次会出现机体ゲルズ・ゲー
完成5次会出现机体グフイグナイテッド（イザーク）
完成6次会出现机体ブレイズザクファントム（ディアッカ）
完成7次会出现机体ザムザザ
完成8次会出现机体黒いアッシュ
完成9次会出现机体ガイアガンダム（バルドフェルド）
完成10次会出现机体スターゲイザーガンダム、ソル＆セルーネ（パイロット）
完成11次会出现机体！コ©ス

PSP 魔界战记 PORTABLE

日版 秘技实用度：★★★★

●通过议会法

在议会决议开始之前先尽量提高前排一个高等级议院的好感，当战斗开始后，把成为赞成派的这个议院扔向反对派的低等级议员的话反对派的议员就会消失，同时赞成派的等级会增加，这样把所有反对派都消灭掉就可以在不降低议会好感度的情况下完成议会的通过。

NDS 游戏王 SPIRIT SUMMONER

日版 秘技实用度：★★★★★

全卡包出现条件	
白き龙の传	游戏初期出现
强大な封印の力	游戏初期出现
定められた混沌	游戏初期出现
黒き暗の魔导	游戏初期出现
真红に燃える业火	LV2出现
雷鸣の召唤者	定期船来航时出现
究极の力	LV4出现
ヒーローの条件	游戏剧情发展到得到精灵情节出现
黒き混沌の使者	LV6出现
トゥーン・リベンジ	LV8出现
解き放たれたマシン	LV10出现
电脑再起动	游戏剧情发展到七星篇出现
悠久なる师弟	LV12出现
胜利への渴望	潜水艇来航时出现
祸々しき魔物	LV14出现
巨龙との战	定期船来航、游戏剧情发展到校园对决选拔代表出现
墓守の宿命	潜水艇来航、游戏剧情发展到七星篇出现
结束した力	LV16出现
魔术と剑术の竞演	游戏剧情发展到第二学期出现
天からの使者	LV18出现
王者の住まう神殿	通关后出现
光より生まれる破坏者	LV20出现
大邪神の怒り	LV22出现
破坏と再生の导き	LV24出现
暗を打ち碎く光	LV26出现
深远なる暗	LV28出现

●角色对应的珍贵卡片

当角色好感度达到一定程度后角色会送给玩家卡片，其中一些是只能通过这种方法获得的禁止卡。具体名单如下。

游城十代	强欲な壶
丸藤翔	ブラック・ホール
前田隼人	王宫の敕命
万丈目准	キラー・スネーク
天上院明日香	黒き森のウィッチ
ティラノ剑山	サンダー・ボルト
三泽大地	月读命
大原进	处刑人－マキュラ
小原洋司	ファイバーポッド
神乐坂	心　决绝
エド・フェニックス	混沌帝龙　－终焉の使者－
高寺	魔导サイエンティスト
早乙女レイ	ハーピィの羽根帚
クロノス教谕	サイバーポッド
桦山先生	苦渋の选择
鲇川　佳美	蝶の短剑－エルマ
迷宫兄弟・兄	いたずら好きな双子恶魔
迷宫兄弟・弟	强引な番兵
アナシス	恶梦の蜃气楼
タニヤ	ラストバトル
影丸	现世と冥界の逆转、神炎皇ウリア、降雷皇ハモン、幻魔皇ラビエル
天上院吹雪	死者苏生
ブラックマジシャンガール	カオス・ソルジャー　－开辟の使者－、カオス・ソーサラ

※有角色给出的卡片是随机的，并不一定会是禁卡。

150DP抽卡法：

1.光标停留在卡包A，点进去卡包A，随意选择一包卡。

2.光标停留在卡包B，点进去卡包B，按L自动买下全部卡包。

3.光标停留在卡包C，不进去，按R取消全部卡。

之后决定购买，这样就可以花费150DP买下全部B卡包和一个A卡包。

↑巴鲁巴托斯出现

X360 卡片召唤师 传奇

日版 秘技实用度：★★★★★

No	称号	成就	条件
1	新たなる王者	5	通过关卡コロッセウム。
2	地の盟友	5	通过关卡苍き密林。
3	火の盟友	5	通过关卡在不死鸟の山。
4	水の盟友	5	通过关卡雾の国。
5	风の盟友	5	通过关卡黄金砂漠。
6	第一の试练突破	10	通过关卡星司の泉的试练。
7	第二の试练突破	10	通过关卡月祈の塔的试练。
8	第三の试练突破	10	通过关卡阳　宫殿的试练。
9	辉ける阶段を往く者	20	通过关卡辉ける禁坛。
10	暗黒の阶段を往く者	20	通过关卡暗の禁坛。
11	祝福の阶段を往く者	20	通关一次
12	火を统べる者	20	除了E级卡外集齐全部火属性卡。
13	水を统べる者	20	除了E级卡外集齐全部水属性卡。
14	地を统べる者	20	除了E级卡外集齐全部地属性卡。
15	风を统べる者	20	除了E级卡外集齐全部风属性卡。
16	怪物学者	20	除了E级卡外集齐全部生物卡。
17	咒术学者	20	除了E级卡外集齐全部咒语卡。
18	工艺品学者	20	除了E级卡外集齐全部道具卡
19	真理を抓みし者	20	除了E级卡外集齐所有卡。
20	试练を　りり越えし者	80	集齐全部服装和装饰品。
21	巡り合う者たち	30	遇到所有的登场人物。
22	世界の探究者	20	入手500张以上卡片。
23	宇宙の探究者	30	入手1000张以上卡片。
24	龙王	30	所有龙全部配置在地图上的状态下胜利。
25	机械王	40	配置3个ギアリオン的状态下胜利。
26	偶像王	40	所有アイドル（石像）同时配置的状态下胜利。
27	鬼人王	20	所有オーガ（四属性+战鬼王）同时配置的状态下胜利。
28	盗贼王	30	バンディット的1回合攻击偷取300G以上的状态下胜利。
29	小鬼の长	30	在战斗中レッドキャップ的ST和HP达到300以上后胜利。
30	正义の使徒	20	使用グラスストライダー夺取3回领地后胜利。
31	火の领主	20	全部土地都是火属性的状态下取胜。
32	水の领主	20	全部土地都是水属性的状态下取胜。
33	地の领主	20	全部土地都是地属性的状态下取胜。
34	风の领主	20	全部土地都是风属性的状态下取胜。
35	火の眷属	15	使用生物卡只有火属性生物的book获胜。获胜时总魔力在10000G以上。
36	水の眷属	15	使用生物卡只有水属性生物的book获胜。获胜时总魔力在10000G以上。
37	地の眷属	15	使用生物卡只有地属性生物的book获胜。获胜时总魔力在10000G以上。
38	风の眷属	15	使用生物卡只有风属性生物的book获胜。获胜时总魔力在10000G以上。
39	三つ巴	5	在online模式下进行一次3人的对战。
40	万字巴	5	在online模式下进行一次4人的对战。
41	同盟の绊	5	在online模式下进行一次2对2的同盟战。
42	胜利の证	5	在online模式下取得1次胜利。
43	修炼の证	10	在online模式下取得10次胜利。
44	强者の证	15	在online模式下取得30次胜利。
45	猛者の证	20	在online模式下取得50次胜利。
46	王者の证	30	在online模式下取得100次胜利。
47	霸者の证	60	在online模式下取得200次胜利。
48	战士の称号	10	在online模式下取得3连胜。
49	骑士の称号	20	在online模式下取得5连胜。
50	狂战士の称号	30	在online模式下取得10连胜。

那从不曾老去



惺忪地睁开睡眼，望了望寂寞的天花板，窗帘挡住了大部分的阳光，屋子里充溢着令人慵懒的昏黄……嗯，这真是个惬意的周末啊。我这么想着，抓了抓头发在被窝里滚动了几下，又翻身睡去。

其实那天是礼拜一。

一般这就是所谓的“周末时间混乱症候群”了，尤其是当周六加班到后半夜，晃晃悠悠地回家去之后，就经常会发生在下意识里误把周一当周日的事故。我的精神状况真的是越来越不稳定了。

大家有没有自己特别珍重、珍藏的一句话？那种藏在自己心底，觉得特别意味深远，绝不肯轻易赠人的那种话？我就有。而我也不知道自己这辈子会不会遇到可以将这句话相送的合适的人。

别误会，这句话绝不是你们想的所谓那三个字——跟那一点儿关系也没有。

这期的主题，是跳跃。跳跃使我们摆脱一些滞绊，跳跃使我们有新的高度。

□唯夜

2006年的夏天，火车缓缓地停靠在了家乡的站台，我提着装着PS2的行囊走下车梯，抬头望了望天，阴霾的天色和我的心情不谋而合。口袋里只剩下八毛钱，从火车站到家的这段5公里路程要怎么解决？此时此刻，我不禁怀念起在千里之外的首都的DIO兄，和我借给他的二百大洋。

还是高三的某个周日，身为大好青年的我从无尽的习题中抽身而出，跳上一辆行驶在阳光中的双层巴士，享受一个难得周末。我在市中心下车，盲目地游走于各个商店之中，偶然间走进南梦宫的街机厅，就瞥见了那个改变我人生的游戏——《铁拳4》（以下简称《T4》）。

自从小学毕业之后，我就再也没碰过游戏机了。5年多的时间不动声色地流过，在那个中国游戏市场急速成长的年代里，我却把大好青春浑浑噩噩地荒废在了学习上。正如一代闲人陶渊明讲：“少无适俗韵，性本爱丘山。误落尘网中，一去三十年。”在我看到《T4》的第一眼时，沉睡了许久的热血就又再度沸腾。优秀的画面、精美的人设、喧哗的战斗，一切都是那么地完美，这就是我一直在等待的游戏啊！从那之后的每一个周末，身为大好青年的我都会从无尽的题海中华丽转身，跳上一辆行驶在阳光中的双层巴士，去和《T4》享受一个美好的周末。

不得不提的是我一直就是个格斗白痴，《街霸》、《KOF》、《侍魂》无一不菜。由于天生的手脑协调性奇差，面对升龙系和波动系的必杀技，我既无法顺利使出也不懂得防御，直接导致格斗游戏修炼不能。记得当时街机厅里刚开始流行一个“降龙”版的《街霸》，据说奇爽无比，我慕名去观摩了一下，只见隆一记升龙拳赫然附带出5个波动，我就这样被满屏排列整齐的波动吓得落荒而逃，再也没碰过《街霸》。但有一点值得我炫耀的是，像《致命格斗》和《筋肉人》这样的“散打”类游戏我却鲜有对手。于是那时候自己就放出话来：只要是没有“发波”的格斗游戏，我是无敌的！而《T4》就是我所中意的格斗游戏——对应人体四肢的四键位系统简单易懂，角色的招式基本都是拳脚，吉光最多也就带把刀，而且绝对没有任何超自然现象的飞行道具！

可是对于一个已长期远离游戏的大龄青年而言，上手一个具有严谨系统的3D格斗实在是一件艰苦的事情。虽然我勤奋地在网络上查找攻略心得，下载对战录像，与各地的“铁匠”交流，可是当时我并没有PS2，仅凭每周一次去机厅的练习时间让我无法真正地成长。往往都是出门前背住几个招式，再到机台上实际体验性能。所以在那一年的时间里我大多数时间都是趁机台无人对战的时候去和弱智电脑过几招，能打通关就沾沾自喜——这毕竟是我唯一一个能打通关的街机游戏啊！

最初选用的角色是保罗，因为这位大叔豪迈的美式性格，同时我也看上了他招牌的崩拳。其防御不能技万圣龙王拳被我誉为超越了《格斗之王》里拉尔夫的“宇宙幻影”的决之技。那时候我完全沉溺在虐杀电脑的快感之中，完全没有意识到格斗游戏的精髓在于与人对战。保罗大叔早就教育过我们：No pain, no gain，而坐在游戏井底的我完全没有想到，痛苦会来得这么快，这么残忍。

一年的时间再次不动声色地过去了，我考取了一所外地大学。早在奔赴学校之前，我就与当地的铁拳组织取得了联系。经历了开学之后噩梦般的军训，我于某个周日来到了组织头目刘老师的家中。刘老师很热情，还约了几个玩家一起到场，说是与我这个远道来的客人互相切磋。第一战，出于对我的尊重，他拿出了《T4》专用摇杆，选自己最强的风间仁，我自然是用保罗。2分钟后，保罗仆街，三回合全负附带两个PERFECT，其状惨烈。一屋子人面面相觑，仿佛看到究级召唤魔法就召唤出来一个哥布林。

“我对风间仁不熟，我们那里没人用他……”我找了一个千真万确的借口想给自己一个喘息的机会。

于是二回战，厚道的刘老师选用保罗。当他用那传说中的蓝光龙王霹雳掌将我钉死在耻辱柱上之时，我甚至开始怀念《街霸》。

“呃……我之前都是玩街机的，手柄不熟。”我搬出第二个客观至极的理由。

“街机？！你真是太幸福了！我们这里连《T3》的街机都没有呢。来，你用这个试试。”一个“铁匠”万分羡慕地说着，拿出了自己的摇杆递给我。

其实当时我的后脑勺上流下了一滴巨汗，但是他们都没发现。

此后的几个小时我完全沦为看客，接受各路“铁匠”的JF、墙壁技、裁、择，甚至把握地形高低差在内的各种现场指导。这些人如果可以称得上是斗神级别的话，我仅仅是连铁拳众都算不上的角色。

临别的时候，诲人不倦的刘老师仍然对我寄予很高的期望，告诉我从我的学校南门出去直走两百米向右转的第二家台球室后面的一栋民房一楼有个PS2包机房，有时间可以去练习。他还给我留下了很多当地铁拳名人的联系方式，告诉我要积极地找他们约战，提高水平。

“这个叫DIO的，你们两个的学校离得很近，有空就去找他吧。”

我当时完全沉浸在深深的痛苦与失落中，根本听不进他说了什么。知耻而后勇，我当即作出了两个决定：买摇杆，换角色。一是继承街机的手感，二是我觉得不能再糟蹋保罗大爷的名声了。夜色中的公交车驶过滚滚东去的长江，我的心情似乎开阔了一些。这才是标准的RPG吧，在序章的时候被远超自身实力数倍的对手打倒，而接下来要做的，就是提高自身的等级，等待反击的时刻！

正式开学的第一个月，我以一篇感人肺腑的“谁敢比我惨”风格的申请书打动了宿舍看门的阿姨，取得了一个勤工俭学的机会。在扫了一个月的楼道之后，我领到了120大洋的工钱，又省吃俭用一共凑了300块钱从游戏店抱回了一台属于自己的《T4》专用摇杆和一块记忆卡。虽然很久之后发现摇杆是组装的，但在当时无疑是给了我很大的鼓舞。

之后，每个周五晚上都会有一个黑影趁着夜色的掩护溜进南门的包机房，在一群《WE》玩家疑惑和怜悯的目光下抱着摇杆使用暴力男布莱恩一直折腾到天亮。周日再乘一小时的公交车到刘老师家里集结，在那里和大家打上一整天。这段时间里我认识了很多好朋友，包括DIO兄。最初我并没有在意这个总是咬着一根烟的人，但是在自己被连续三个带着电光的最速风神拳命中的时候，我彻底记住了他——用手柄居然也可以发出三风神？！

三年之后的今天，我再次回忆起第一次面对DIO兄的三岛一八，那种感觉只有在《生化危机4》的佣兵模式中面对电锯之王时才得以再度体验。凶狠，这种三岛一八骨子里流露出来的气质被DIO兄演绎得淋漓尽致。其实作为一个新手的我并不在意被人菜，可是我真的很难面对那种让人窒息的压迫感。比起第一次与刘老师的交手，这一次的失利使我受到的精神打击更大，刚刚建立起来的一点信心也被轰杀殆尽，第一次觉得《T4》是一个让人痛苦的游戏。

那次聚会之后，我仍然每周去机房，但很长时间都没有再去刘老师那里，我确实需要一点时间舔一舔伤口。就这样，一

直到了冬天，我的心情也渐渐平静了。

一个普通的周末，我和往常一样蜷缩在包机房一个破旧的沙发里和电脑死磕，突然听到旁边有人叫我的名字，扭头一看，DIO兄！

"嘿，你也在这啊！我和同学先打几局，等会儿来找你啊。"DIO兄和我打了个招呼就和他的同学战成一团。我当时的心情极其复杂，既想报仇又想逃跑，不过想得最多的还是这一夜该怎么熬过去。该来的总是会来，午夜过后，DIO送走了同学，开始腾出手来和我对战。15局过后，DIO兄放下手柄，拍拍我的肩出去了。0：15，面对这个数字我已经什么话都说不出来了。当他回来的时候，手里拿着宵夜和水，让我吃点东西。休整之后重新再战，DIO兄将每局的录像都保存下来然后回放，和我探讨对战的得失，细致到每一拳每一脚每一个步伐。

那一晚我深深地体会到《T4》是一个多么博大精深的游戏，同时也对DIO兄充满了感激和敬佩。我问他为什么玩《T4》以及为什么用一八，他说《T4》喧哗却不乏真实，一拳一脚都要靠自己按键打出来，很有感觉；至于一八，完全是那种见谁灭谁的气势产生的代入感，还有电风很爽。他说曾经整整一个晚上光用一八搓电风，我一直以为他是说笑，结果后来有一次陪他去店里修手柄，拆开一看发现十字键下方向和右方向对应的橡胶垫居然已被磨出了两个洞，才明白那并不是夸张。最后DIO兄问我要不要跟他学习用一八，我拒绝了。我永远也不可能把一八用到他那种地步，也就不要糟蹋这个人物了。不过我还是决定听他的建议练习一八的老爸平八，原因是平八的确定反击很霸道，比较适合我这种弱势群体。可怜平八老爷子虽然日后成为我的主力人物，但在与DIO兄的对战中从未赢过，每次都是以一八弑父的悲剧收场。

早晨六点，我和DIO兄走出阴冷的包机房，天还是灰蒙蒙的，但我却感觉到血液中涌动着一股热流。

那一年的元旦，我给家里发送了一封热情洋溢的电子邮件，向全家人致以节日的祝福，并在信的结尾提出购买一台我渴望了两年的PS2。邮件送出去3小时之后我就接到了爸爸的电话。"买吧。"爸爸倒是很痛快，接下来的一句让我大受打击——"你怎么不早说？"为了纪念这个改变我生活的游戏，也为了激励自己的斗志，我购买了《T4》的正版。颤抖地打开封套，发现说明书上有几页是角色介绍，我就盘算着毕业的时候让一干铁拳众在自己擅长的角色那一页签上名字，一定是很好的纪念。

没过多久DIO兄也购买了自己的PS2，没改机的《GT4》同捆陶瓷白限定版。但是他在第一时间高价入手了刚发售的正版《鬼武者3》，并且马上与刘老师交换成了早就发售的《GGXX》。我这才知道他对大多数格斗游戏通吃，暗笑他口味太杂，不务正业。可是后来去他的学校，他打开一个箱子，里面整整齐齐摆放的全是正版《KOF》、《街霸》甚至《SVC》在内的各类格斗游戏。在与他一一玩过之后，我不得不承认这人对于格斗游戏不仅仅是个爱好者这么简单，他完全是个格斗家！当时恰逢街霸之神梅原大吾在EVO《街霸3.3》半决赛中空血状态全Blocking对手的凤翼扇，上演绝世大逆转。我讲给DIO兄听，想让他见识一下什么是神。

"确实要拜一个，尤其是在大赛中有这种发挥。"他也十分激动，然后颇惭愧地说，"玩了这么多年《街霸3.3》，对凤翼扇我也才成功B过一次。"

"才"一次？！有几个人能B住这17段的超杀呢？

2004年末，NAMCO公布了街机版



《铁拳5》（以下简称《T5》）的消息，我们一时间群情激动。DIO兄更是将《铁拳》官方网站设为主页，每天浏览数次拼命挖掘信息。随着开发进度的不断加深，透露出来的消息却让我有一种不祥的预感——取消了地形高低差，撞墙后不能受身，更致命的是华丽到掉渣的开场动画后那一行字：Heihachi mishima is dead……三岛平八死了？那我还玩个什么劲儿啊！街机版正式稼动之后，NAMCO每隔一阵子就会追加新人物，直到寒假的某一天，网上终于放出了一张图片：平八老头儿生龙活虎地出现在选人画面中！我在高呼"平八老强不死"之后不禁暗自琢磨：这一天为什么是2月14日……

2005年2月25日，一个普天同庆的大日子——《T5》PS2美版发售。21世纪发达的网络以迅雷不及××××之势将大洋彼岸刚刚摆上货架的软件变成了学校门前电玩店成堆的D版中的一部分。次日，刚开学的我和DIO兄欢天喜地赶到店里顺利入手《T5》。常言道"乐极生悲"，常言又道"人生不如意事十之八九"，常言还道"不怕贼偷，就怕贼惦记"，DIO兄接下来的行动为这些古训作了很好的注解："兄弟，你知道我机器没有改过，只能读日版的正版，可是《T5》的日版要一个月后才发售，我实在等不及了，能不能把你的机器……"

我万万没有料到他会提出这种要求，不过面对《铁拳》新作，DIO兄绝对是那种给自己来个"气合"＋"热血"就不顾一切往前冲的人，我说什么都是徒劳的。

就这样，DIO兄抱着我的PS2继续回去欢天喜地了。我回到寝室，望着形单影只的电视机黯然神伤。我真傻，真的。我以为冬天到了，人人就都有PS2版的《T5》了，没想到现在连PS2都没了。那一个月我被折磨得不似人形，不敢上网不敢买游戏杂志，生怕见到一点和《T5》有关的消息引发精神崩溃。有的时候抱着摇杆我突然就对着空气大喊"刀利呀"（一八发电风的台词），一旁的同学噤若寒蝉，生怕我会突然拿他们练习十连技真人版。

一个月后，当DIO兄把PS2送回来的时候，我反而平静了。物极必反吧，或者我已经修炼到了不以物喜不以己悲的境界。不过DIO兄阴沉的表情让我莫名惊诧，他忿忿地吐出两个字："垃圾！"

回到寝室，开机，放入碟片，读取了DIO兄的记录，选择了平八。一关一关打下去，才明白DIO兄为什么会有那样的表现。人物出招的连续动作略显僵硬，撞墙不能受身和空中连续技的绝大威力都导致战斗中一丝的疏忽往往都会造成巨大的损血，瞬间便会失利。《T4》的节奏并不快，双方基本都是不断地游走，往往要花很多心思在心理战上，如何给对手制造更多的择，如何占据有利的地形，那种一套战术得手后的快感是难以形容的。而《T5》更多地追求了简洁的风格，虽然游戏上手难度大大下降，爽快感增加，但是需要动脑筋的地方却减少了很多，很多情况下都是用有利的招式猛攻，得手的话一套空连就是扣掉对手半血，如果失手自己也就只剩半条命了。用DIO兄后来的评价说就是"《T4》是在地上打，《T5》是在天上打"。

终于打到最后一关，见到了传说中的三岛仁八老祖。我不禁窃喜，心说咱平八今天也该唱一出弑父的好戏了吧？哪知道一开局那老不死就深吸一口气，随即一道火光在屏幕上呼啸而过，将看傻眼的平八打倒。这是什么？火球？！飞行道具！"这不科学！"我悲愤地大喊，难以想象一向以硬派科幻为背景的《铁拳》系列会冒出个能喷火的魔法型角色。后来还听说有人在EASY难度下被仁八惨绝人寰地连续七个火球直接轰死。

PS2版的发售极大地扩展了《T5》在广大玩家中的认知度，到刘老师家里聚会的人也越来越多，他们中的大部分以前都从未接触过《铁拳》。《T5》很快就取代了《T4》成为主流，三风神、龙霹等《T4》中的神技堕落为人人都会使用的庶民技。那段时间DIO兄逐渐减少了在聚会中露面的次数，直到有一次听到别人提起他，我才想到问问他的近况。

"你不知道么？他退学去北京工作了。真是个怪人，已经大四了，还差一年就毕业了……"

后面的话我已经无心再听下去，只是觉得心里一下子就空了一大块。退学？去北京？怎么我一点都不知道？！就这么一声不响地走了，我还没赢过你的一八呢，你还没在一八那一页说明书上签名呢……然后零星地，我从别人口中得知DIO兄在北京混得还不错啊，买了PSP啊、NGC啊，似乎还是老样子。

之后的周末我就很少去聚会了，一方面是《T4》的没落，另一方面是缺少了DIO兄的三风神、"魔风雷"这些提升人肾上腺素的表演，《T4》的对战也让人提不起兴趣了。以前听前辈们说《T4》刚出的时候很多老玩家因为无法适应都放弃了，我想现在，也是我该离开的时候了。就这样，格斗的热血冷却了，摇杆被我一直锁在柜子里直到长出锈迹。

很久之后，我才在网上又见到DIO兄，本来还想质问他怎么不辞而别，结果他一句"时间太紧来不及"就把我挡到一边，然后兴奋地告诉《少年JUMP全明星大乱斗》很有意思。《少年JUMP全明星大乱斗》？这一次是NDS么？这家伙一个月到底赚多少钱啊……随着DIO兄工作的稳定，我们的联络又渐渐多起来。通常还是讨论着游戏的事情，偶尔他也会托我买正版游戏寄过去，到了发工资的时候再把钱划到我的卡上。我开始猜测这家伙的恩格尔系数一定低得令人发指。

暑假一周之后，在网络上见到DIO兄。

"不好意思，刚刚订了一张《KOF XI》，刚发的工资又没了。那二百块钱下个月再给你吧。"

"没关系，反正我也到家了。"我一边说着，眼前又浮现出那不堪回首的五公里。"挣工资的人真好啊。"

"不好，饿着肚子买游戏。"

"你几时才能像个成年人啊……"

"不知道~"

忘记了最近在哪里看到一句话："活着，从来就不是一个人的事情。"稍加改动也可以说成"游戏，从来就不是一个人的事情"吧。通过游戏与人交流，通过交流升华对游戏的认识，对于格斗游戏来说这一原则更加重要。虽然自己还没有大学毕业，可是对于游戏的热情早已无法和三年前相比了，我不得不怀疑自己是不是老了。可是每当有这种念头，就都会想起DIO兄，这个似乎永远都有燃烧不尽的游戏热血的人。随着年龄的增长，抓着手柄长大的我们该何去何从？随着科技的进步，那些陪伴着我们成长的游戏又何去何从？刘老师有一句话说得很好：

我们不能打一辈子《铁拳》，但我们可以做一辈子的朋友。

□文/耗子



郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年12月30日。

广告阅读图例

价格（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1390 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2700 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价
1100 北京鼎好	1160 山东报价	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1420 普通 1600 豪华 山东报价	1160 山东报价	2650 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	1400 上海报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1450 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2700 上海报价	680 广州报价	1180 山东报价	1400 广州报价

M3 LITE	2G记忆棒	SC震动卡	家用机软件	PS2手柄	掌机软件
390 北京报价	230 北京报价	190 北京报价	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂	120 北京报价	NDS SVC卡片 320元 北京报价
390 上海报价	220 上海报价	190 上海报价	360 蓝龙 380 元 北京报价	120 上海报价	PSP WE10 350元 上海报价
390 广州报价	220 广州报价	190 广州报价	360 蓝龙 380 元 上海报价	120 广州报价	PSP WE10 350元 广州报价

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



两枚DVD超精美画质，日文、中文，罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

琉璃MTV

■定价：19.80元　　12月30日出版



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今冬潮流颠峰。最新的冬季服装服饰潮流强势推出，最酷的内容，最新资讯，前沿人物强力现身，快快迎接跨年最新情报。

SO COOL 2007年第(1)期

■定价：15元　　上市热卖中



全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内十周年纪念RAH综述，散达模型上市一手资讯，口袋妖怪语，飞跃巅峰，超兽机神，圣衣神话，死亡游戏李小龙，五星物12寸可动，幽灵骑士，全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

TOYS(10)

■定价：9.80元　　上市热卖中



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元（少量库存）　　接受邮购



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购



《勇者斗恶龙9》将震撼登陆NDS，详细报道为您解说这一重要业界事件的始末原由。名作系列历经风雨，专题特辑系统回顾掌机游戏大家。合金装备OPS完全攻略，内容充实。

掌机迷70期

■定价：5.80元　　12月28日出版



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　接受邮购



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　　接受邮购

电子游戏软件	
2007年第1～2期	9.80元
动感新势力	
27～29、36、38～47期	9.80元
43、45、47期DVD豪华版	15.00元
电子天下·掌机迷	
第51～70期	5.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋季、冬季、2006年1～12期	15元
2007年1期	15元
动新琉璃MTV(新)	19.80元
06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～10)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
动感新势力水晶DVD(少量库存)	29元

注：口袋迷1～6、05年标准掌机典藏已全部售完、最终幻想XII完全攻略本已售完请勿汇款

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



龍が如く2

黑道枭雄纵横天下　人中之龙重出江湖

一年前，由SEGA著名游戏制作人名越稔洋带头制作的动作冒险游戏《龙如》曾经获得众多玩家的好评，许多人对这种久违的硬派风格游戏交口称赞。该游戏无论从故事情节到操作手感方面都十分优秀，是SEGA在PS2时代为数不多的优秀原创作品之一。因此在一年后的今天，我们可以欣喜地看到，这部游戏的续作在众人的期待 中隆重登场！　□文/猴子

PS2	本刊译名：龙如2			CERO D
	SEGA	7140日元	2006.12.7	
动作冒险	DVD-ROM×2	日版	1人	100KB

动 基本操作和移动

游戏里最基本的操作和其他冒险游戏类似，左摇杆控制主角的移动，右摇杆可以变换视角（注意在许多地方视角是强制固定的，无法变换），○键为调查/对话/确认，×键为退出/取消。在移动时屏幕右下会显示地图，在剧情发展的时候，地图上会有提示方向，朝那个地方前进就可以使故事向前推进。大家平时应该多养成看看地图的好习惯。

斗 战斗操作和连续技



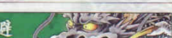
除了剧情中固定发生的战斗之外，主人公在街上行走的时候可能会遇上一些找麻烦的人。打倒他们之后可以获得金钱和经验值。在战斗的时候，□为基本攻击（拳击），○为投技，△为特殊技，L1为防御，R1为固定平移。在升级之后可以使出更多技能。一般的敌人很好对付，但是个子比较高的敌人和身材壮硕的家伙会抵抗和反击，一般不容易直接抓住。



进 经验值与升级

游戏的经验值不只是在战斗里才能得到的。解决一些分支事件、与夜店女郎约会、甚至到DVD放映店看录像都可以增加经验值（增加的是什么经验值啊……）。经验值可以加到心、技、体三个方面，用来提高体力上限、追加新技以及强化主角的能力。在得到经验值之后就可以强化自己了。有一些新技能也是通过强化实现的，有的则需要在分支剧情中得到。

极 必杀技和紧急回避



当主人公体力槽下方的气槽攒到一定程度，开始闪光的时候，按○抓住敌人，来到墙壁附近，这时屏幕上会显示“极”字，这时候按△键可以使出威力巨大的必杀技。随着等级的提高，还可以追打。用武器也可以进行必杀攻击，效果随着武器的不同而不同。另外有时屏幕上会出现一些按键提示，需要及时输入。这样的战斗在BOSS战中更加突出。



街 在欢乐街畅游

除了游戏里必须进行的固定剧情外，当主人公在街上闲逛时，可以遇到许多有意思的事件。解决这些事情之后可以得到经验值。从第二章开始，所有的章节里都有分支事件发生。一般来说在解决这些事情的时候动拳头是少不了的了，另外有时候还要到特定地点买一些特定的东西或者满足其他条件才能通过。来往于比较远的地方的时候，可以乘出租车。

买 破费是免不了的

无论关东还是关西，都有许多经营中的店铺。这些店有的是专门卖一些特别的道具的。尤其是一些卖奢侈品的地方，要想完成在夜店追MM的剧情的话就不免要在这里破费一番了。此外游戏中依然有质屋（当铺）出现，可以把在游戏中得到的道具和武器拿到这些地方来卖，以换取宝贵的资金。如果觉得平时靠收拾小混混来钱太慢的话，也可以多收集道具卖掉。

游 游戏世界里的迷你游戏

东京大阪两地都有SEGA自己的游戏厅，这一代中有许多游戏，其中最著名的是由MA2研小组（AM2研？）开发的YF6（VF6？），虽然名字听起来很拽，但是实际上只是个主视角拿光刀对砍的很简单的格斗游戏。除此之外，在其他的地方还能玩到各种游戏。其中将棋可是和游戏剧情密切相关的哦。想顺利过关又不想多花钱破费的话，就好好学学怎么下将棋吧。

食 民以食为天

游戏中的美食是不可少的。在东京的大阪的许多饭店里可以享受到各种食物，风味不同。食物的种类从和食、韩食、中华料理到西洋食品等等不一而足。有的地方还有其他的隐藏内容，还可以引发各种剧情。平时有时间的话，可以在这些地方经常去转一转。另外吃饭是补充体力的好方法，喝酒的话会暂时醉酒，影响主角的状态，一定要注意。

愈 创伤治疗

受伤之后紧急救治是必须的。不过在这娱乐场所聚集的世界，只靠吃药来治疗是不够的。在两地的许多酒吧里，都有陪酒的服务。不要想歪了哦，人家只是你喝喝酒聊聊天而已。和她们聊天，积攒了一定的好感之后可以约出来（アフター），一起去吃饭或者唱卡拉OK。当这些活动都结束之后，MM对你的好感度达到最高之后，就可以得到许多经验值。

存 日本电信的副业？

在游戏里保存记录，除了每一章的最后可以存储之外，还可以在各个地方的公用电话亭里存储。（既然打电话可以存记录，为什么身上的手机不能记录呢？）此外在一些地方有私人电话（说来也有意思，无论谁家买的电话都是一个型号的，风格还很复古），也可以存储。最后就是在东京的**セレナ**和大阪的**スナック葵**，可以整理道具和存储记录。

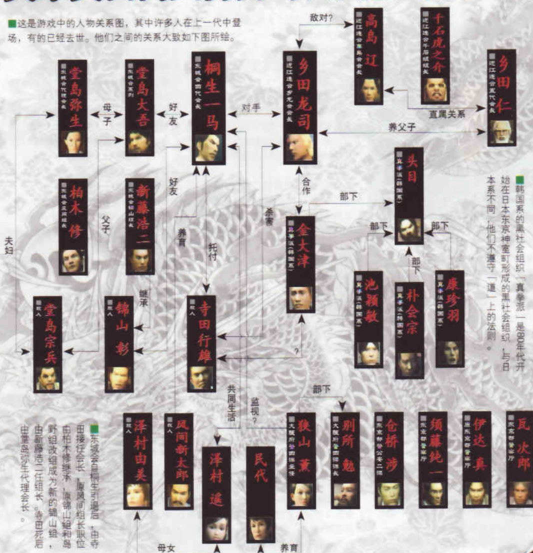
箱 开启的宝贵财富

在东京和大阪，都有带锁的存储柜出现。在游戏中，可以在许多地方发现地上有闪光的东西（生化危机？），调查之后可以得到储物柜的钥匙，之后去柜子那里调查就可以打开，得到道具。要在游戏中学会善于利用这些东西，可以节省许多金钱。一定在看到地上有光的时候好好调查一下。（为什么满大街都是丢钥匙的人？搞不明白。）

←这就是传说中的"MA2研"的LOGO与某著名小组极其相似。

→不过游戏的内容显得单调多了，主观视角让人想起《武士道之刃》来。

曾经告别极道突进再入修罗世界
关东关西两大势力对决剑拔弩张



■这是游戏中的人物关系图，其中许多人在上一代中登场，有的已经去世。他们之间的关系大致如下图所绘。

■韩国系的黑社会组织「真拳派」是80年代开始在日本东京神室町形成的黑社会组织，与日本系不同，他们不遵守「道」上的法则。

■东城会自桐生引退后，由寺田接任会长，原风间组长职位由柏木修继承，原锦山组和岛野组改组成为新的锦山组，由新藤浩二任组长。寺田死后，由堂岛弥生代理会长。

基本上，游戏中出现的两大团体组织"东城会"和"近江联合"是日本东西部的两个最有影响力的组织。不过需要注意的是，被人们称作"**ヤクザ**"的暴力团体组织在日本是合法存在的。他们的历史可以上溯到江户时期，当时的"**ヤクザ**"是铲除野武士、维护社会治安的民间组织，相当于民团一样的性质。起初这些组织也是得到老百姓支持的，但是后来经过多年的发展，在日本社会和特殊文化环境的影响下，"**ヤクザ**"逐渐成为类似黑手党的组织，在地下社会有着半统治的地位。这些组织平时主要的收入来源是经营公司、房地产、娱乐、海外贸易等正道的工作，但是平时还要到各个娱乐场所收取所谓的"保护费"，确立自己的威信。当然了，这些组织也会像其他国家的黑帮一样涉及一些非法交易，像走私、贩毒、倒卖军火等活动。总的来说，日本"**ヤクザ**"的构成与特性是非常有特色的，算是国际上黑社会组织中比较有体系的代表。

重新讲述一代英雄行侠仗义的感人故事，揭密黑帮社会权力斗争的内幕与阴谋诡计。

第一章 血の书状

●开场动画
●调查风间的墓，引发回忆
※与近江连合の刺客战斗
●到神乐町寻找堂岛大吾
※前往中道通り，强制战斗
●到剧场前遇到敌人，强制战斗
●之后来到SHINE
●与堂岛大吾战斗

第二章 关西の龙

●到苍天堀通り西边
※与黑川对话
●进入苍天堀通り西边的キャバレーグランド
※进入之后与楼梯处的男子对话
●回到黑川那里，和他对话
●再次回到グランド
※与店员对话后上到2F
※与近江连合战斗
●到苍天堀通り东边
●在オーロラビジョン发生剧情，进入下一章

第三章 ヤクザ狩りの女

●与大吾会话
●首先去药局买一些回复道具
※再对话，选择"もう大丈夫"

近江连合本部最上阶へ

※来到楼上，有存档点
●之后发生剧情，与乡龙会构成员战斗

乡田会长を救え

一边清理敌人一边前往1F
●与乡田龙司战斗

第四章 近江四天王

●在严桥与黑川对话后，前往スナック葵
※与民代对话
回到本关开始地点，调查白色的车
※在狭山的体力耗尽之前把她背到スナック葵
●剧情后大吾打来电话
●再过一会之后民代打来电话
●去苍天堀通りオースミ药局购买"包带"
●返回スナック葵
得到"ライフルの弹丸"入手
●前往リーチ楼
※与看门的男子多次对话后发生战斗，胜利后进入店内
●与穿马甲的男人（江崎）对话(选择"アンタに任せる")
※支付10万日元(钱不够的话到招福町西の通り，撞到金松茂可以得到钱)
●之后江崎继续索要30万日元。如果钱不够的话，按照下面指示行动。
●回到严桥与黑川对话
●前往苍天堀のステイル
※与マスター对话
●回到リーチ楼
●与江崎对话，选择"アーモンドのレートについて"
※与苍天堀のチンピラ战斗
●回到スナック葵

第五章 隐された过去

●回到神室町，柏木打来电话
●前往东城会本部

东城会本部へ

●从古牧的弟子那里得到"古牧からの手纸"
●在公园前通り东边接到大吾的电话
●乘出租汽车前往东城会本部
●在1F找堂岛弥声，得到"キジの形をした键"
※在庭园附近的房间里调查挂轴，进入密室
得到"黑带"、"鬼炎のドス"、"身代わり石"、"铁板胸当て"、"白灵水"、"韦驮天水"



●回到1F弥生所在的地方
在外面与谜の刺客战斗
●回到神室町
●接到狭山打来的电话
※到中道通りドン・キホーテ购买"下着"和"ビール"
回到セレナ，发生剧情

赛の河原へ

●在公园前通り找到田村
●从公共厕所进入赛の河原内部
●与真岛对话
●准备参加トーナメント
※卸除所有装备品
●与ロブソン・カエタノ・ダ・シウバ战斗
●与ゲイリー・バスター・ホームズ战斗
●与真岛吾朗战斗
●与真岛对话
●回到セレナ

第六章 绘図

天野ビルへ向かえ

●出门后与ユウヤ对话
●在剧场前广场与森田对话(打听关于天野ビル的事)
●在七福通り西的天野ビル前与チーム16ビット战斗
●前往ことぶき药局，与チーム16ビット的リーダ对话，战斗
得到"天野ビルの键"
●回到天野ビル

大吾を探せ

●沿着楼梯一直向上
※注意黑衣人的攻击，注意取得楼道里所有回复药
●在最上层发生剧情(一辉)

第七章 海外组织の影

柄本のもとへ急げ

●紧急前往柄本医院
※在自动贩卖机处避开最初的警察，然后一路急走，不要被警察发现
●选择"パンタムに行こう"
●前往パンタム
●出来之后与狭山通电话
●前往泰平通り西边的柄本医院
※与谜の外国人战斗。利用周围的武器，注意躲开敌人的强力攻击（连打按键回避）
●再次前往パンタム
※与神室町の住人たち战斗
●回到セレナ

第八章 容疑者

ミレニアムタワーへ

●前往ミレニアムタワー(与花屋对话)
※在出发之前购买足够的体力回复剂
●乘エレベーター到B10F

变电室の侵入者を击退せよ

※与谜の侵入者（7人）战斗
与林弘战斗
※这家伙主要是血多，攻击力一般。当体力减少到一半之后改用2根铁管攻击，注意回复，这是一场苦战，多利用旁边的铁管。

桃源乡へ

●前往泰平通り东边的桃源乡
●来到2F

大吾を探せ

●对于扔刀子的敌人，用各种武器投掷攻击。
●与乡龙会构成员战斗(注意拿枪的人)
※在4F得到的散弹枪可以高价卖掉，缺钱的话就留下来

第九章 近江大侵攻

●与柏木对话
●乘出租汽车前往东城会本部
●进入本部1F里面，在寺田的祭坛附近发生剧情
●从出口出来，与乡龙会构成员战斗
※将持刀的敌人交给大吾，打倒旁边的杂兵
●接到狭山打来的电话
●在コインロッカー附近南边的路口与真岛对话
●乘出租汽车回东城会本部

新藤を探せ

●进入屋中，剧情后与二代目锦山组构成员战斗
●在2F会议室与新藤浩二战斗
※他的体力在减少到一定程度后就会逃跑，一直追他到庭园中。注意屏幕的提示，抓紧时间连打按键可以给他重大伤害。
●回到2F会议室，再和新藤浩二战斗
※利用周围的武器将其打倒

第十章 生き残り

●在剧场前广场找到タカシ(对话选择"分かった教えてやる")
●来到ミレニアムタワー与花屋对话
●回到チャンピオン街，找到タカシ，自动发生剧情
●之后接到狭山的电话
●前往セレナ(自动前往大阪，与别所课长对话)
●前往スナック葵(与民代对话)
●前往苍天堀通り西边的ステイル(与マスター对话)
●在苍天堀侧道西与街のゴロツキ战斗
※注意他们有电棒。利用长凳之间的铁管进行攻击
●苍天堀侧道西遇到风雕
●剧情后来到事务所
※与聪史战斗，剧情之后进入下一章

第十一章 铁の掟

●在严桥与狭山会合
●跟在狭山后面
※来苍天堀通り东边，进入新星町

桂马を探せ

●在パリジャン通り，与下将棋的老人对弈并取得胜利
※如果赢不了的话直接给他8万也可以得到情报
●随后向南，调查绿色的佛像
※往里面捐点钱，然后离开
●抓住偷捐款的人，与之战斗
●前往通天阁的展望台
※调查粘有黄色创可贴的望远镜（需花100日元），得到"ラグーナのメモ"
●使用ラグーナのメモ（在贵重品中）打电话
●输入通天阁台阶的数字(503)后得到暗示(月の轮グマ、インステイン、三回目)
●来到よって屋(ホルモン烧)
※连续3次点"月の轮グマのホルモン"这个食物
得到"龙马の驹"
●在通天阁侧的地下入口前将"龙马の驹"给看门的人
●与村井对话(剧情)
●和ジングォン派的人战斗
※对于投掷刀子的敌人，与狭山一起堵在墙角里打比较容易

第十二章 大阪の城

●前往スナック葵(剧情)

千石を探せ

●在严桥与黑川对话
●在街上走一会儿之后，匿名男子打来电话
●前往苍天通り的横堀ゴルフセンター
※与谜の大男战斗(注意使用周围的武器)

●出ゴルフセンター，黑川打来电话
●在苍天堀侧道西与黑川对话
※和黑川一伙人战斗
●乘出租汽车前往新星町
●在パリジャン通り找到针灸院，进入
※在里面发现江崎，之后他会逃跑，追出去。在通天阁前抓住他，与之战斗。
●乘出租汽车进入大阪の城

天守阁を目指せ

●突破障碍，前往最高层，前3层没有什么大的麻烦
※在4F使用固定式机枪攻击，在5F只集中攻击国枝一个人即可
●在最上阶与猛虎×2战斗
※首先集中攻击其中一只老虎，第二只老虎的体力可以用紧急按键削弱，比较好打。注意使用周围的回复药品。

第十三章 过去の清算

●在招福町南发生剧情(遇到艺能公司社长)
●回到スナック葵，艺能社长打来电话
●前往苍天堀企画
※选择"もう少し考えさせてくれ"和"本人にも いてみないと…"
出去后与苍天堀のチンピラ战斗
●剧情之后来到苍天堀通り西边的ステイル(遇到唱歌的女服务员)
●出ステイル店，发现附近有人在唱歌
※来到苍天堀侧道西，找到女服务员，回到ステイル之后遇到社长，问题解决
●之后回スナック葵，与遥对话之后，选择"准备が出来た"
※发生剧情(电话)
●在高速公路的卡车上与ジングオン派战斗
●在ミレニアムタワー与ジングオン派（仓桥）战斗
※只集中攻击仓桥一个人，小心他的手枪

第十四章 乡龙会东上

狭山を探せ

●前往セレナ(发生狭山的剧情)
●出门后伊达打来电话
●前往柄本医院(与一辉对话)
●乘出租汽车前往东城会本部(与弥生对话)
●前往泰の河原的地下欢乐街里(真岛登场)
●户部、柄本、ユウヤ相继打来电话
●前往バンタム、柄本医院和スターダス(与乡龙会构成员战斗)

第十五章 唯一の肉亲

●前往泰の河原(与真岛对话)
●等一会儿之后伊达打来电话
※在公园前通り龙宫城门口发生事件，可以帮忙解决
●前往セレナ
●乘出租汽车来警视厅

第十六章 决意

※最后一战，首先准备足够的回复道具
●回セレナ与伊达对话，选择"准备できた"

龙司所在神室町ヒルズへ

●在セレナ门外与ジングオン派战斗
●在秦平通り西与ジングオン派战斗
●在公园前通与ジングオン派战斗
●在神室町ヒルズ野外与ジングオン派バトル
●在神室町ヒルズ电梯内与黑装束の男战斗
●到达神室町ヒルズ屋上，连上两级楼梯
●与乡田龙司战斗
※首先使用武器与之搏斗。注意他的刀攻击
●剧情后与金大津战斗
先把金大津旁边的杂兵清除干净，只剩金大津一人之后，利用他子弹打光reload的时候从背后攻击。



●再发生剧情，最后与乡田龙司战斗
※注意乡田的攻击方式，用○键抓住他之后，用□□□连续攻击。之后出现紧急按键，按照屏幕的提示可以削去他很多体力。在最后两人互搏时，按△键回避即可成功，否则必死无疑，只有retry。
●ENDING后存档，可以得到特典。追加PREMIUM NEW GAME模式、ADVENTURE REVIEW模式、SENARIO REVIEW模式以及HARD难度

基本攻击防御技一览

武器攻击

名称	效果	发动条件	习得时机
单手武器攻击	单手操武器的通常攻击	□×1～3/△	－
单手刃物攻击	使用ドス、小太刀、青龙刀攻击	□×1～3/△	－
两手轻量武器攻击	用啤酒箱、椅子等攻击	□×1～5/△	－
两手武器攻击	挥动看板、自行车进行攻击	□×1～3/△	－
棒状武器攻击	使用铁管、棍棒等武器攻击	□×1～3/△	－
日本刀攻击	使用日本刀、木刀等武器攻击	□×1～3/△	－
ポール武器攻击	使用长棒进行攻击	□×1～3/△	－
メリケンサック攻击	使用拳套，用○一扫、回转攻击	－	
スプレー攻击	用喷雾剂攻击敌人眼睛使之丧失反抗能力	△	－
爆发武器攻击	投出手榴弹数秒之后爆发	○	－
铳击	使用火枪进行射击	△	－
武器投げ	将手中的武器投出去	有武器时按○	－
バットスイング	挥动棍棒进行范围攻击	△	在バッティングセンター打出10次本垒打
ゴルフスイング	像打高尔夫球一样攻击	△	在ゴルフセンター得分600点以上
蓮家操棒术	高速连续攻击	□/△	完成分支剧情"白练师との出会い"

擒拿技

名称	效果	发动条件	习得时机
背负い投げ	可以伤到其他敌人的摔投技	抓住敌人后○	－
ホールドコンボ	抓住敌人后连续殴打	抓住敌人后□×1～3	－
ホールドフィニッシュ	抓住敌人后将其踢飞	抓住敌人后△	－
つかみ反转攻击	抓住敌人后朝反方向踢飞	抓住敌人后按反方向+□	－
つかまれ反转击	被敌人抓住后朝其他地方向攻击	被敌人抓住后任意方向+△	－
脚つかみ	倒地后抓住敌人的脚将其扳倒	气力高涨、被打倒时按○	心Lv5
フィニッシュホールド	重创敌人后，再次抓住再投击	气力高涨状态时□×1～3→△→○	技Lv7

心得

名称	效果	发动条件	习得时机
挑发	挑拨敌人使气力增加。但是会使敌人更有攻击性	对着敌人按R2	－
朱雀の气位	提高气力	体力槽变红时	心Lv2
白虎の气位	威吓敌人，气力提高	R2	心Lv3
玄武の气位	防御敌人攻击时气力提高	L1	心Lv5
青龙の气位	在气力高涨状态时不会死亡	气力高涨状态时	心Lv8
刚体の心得	气力高涨状态时不易被打倒	气力高涨状态时	心Lv3
真・刚体の心得	气力高涨状态时更加不易被打倒	气力高涨状态时	心Lv10
斗鬼の心得	气槽最大时素手攻击对杂兵伤害增大	气力高涨状态时	心Lv5
斗神の心得	气槽最大时素手攻击对重量级敌人伤害增大	气力高涨状态时	心Lv9

防御技

名称	效果	发动条件	习得时机
ガード	防御除刀枪之外所有攻击	L1	－
スウエイ	防御中向前快速移动	R1+方向键+×	－
振りほどき	被敌人抓住后迅速挣脱	被抓住之后×连打	－
ダウン复归	倒地之后在短时间内快速站起	狂按方向键+○×△□	－
ロングスウエイ	平移的时候速度更快，可以瞬间回避	R1+方向键+×	体Lv8
キャンセルスウエイ	在连续技中实现平移	连续技中R1+方向键+×	体达到Lv6并且观看录像"スペースニンジャマン3"
リガード	即使防御崩溃立刻按L1还可以继续防御	防御崩溃中按L1	技Lv5
铁腕ガード	不怕任何武器攻击（刀枪除外）	L1	体Lv8

素手攻击

名称	效果	发动条件	习得时机
ラッシュコンボ	组合拳攻击	□×1～4	－
フロントキック	破坏力很强的腿技	△	－
スラムブロウ	锐利的叩打攻击	□△	－
ボディブロウ	集中全身之力的冲撞攻击	□□△	－
アッパーカット	集中力量向上突击	□□□△	－
フィニッシュキック	威力巨大的吹飞技	□□□□△	－
反转攻击	对背面敌人迅速发动攻击	□×1～4后反方向□或者△	－
バックキック	向背面的踢打技	R1+反方向+△	技Lv2
チャージキック	蓄力之后一发雕击将敌人踢飞	△按住一段时间后放开	技Lv3
ドロップキック	跑步中向敌人踢去，不防御可被吹飞	跑动中△	技Lv4
ハンマーフック	从上到下的叩击。破防有效	□□□△△	技Lv8
ライズキック	从倒地状态起身扫腿反击	倒地状态向□或者△连打	技Lv9
ダウンリバーサル	被敌人吹飞时反击	吹飞状态中△	技Lv10
古牧流捌き讨ち	扭转身体的打击技	スウエイ中△	技Lv5

必杀技(气槽满时使用)

名称	效果	发动条件	习得时机
地击の极み	把敌人砸向墙壁	抓住敌人后在有"极"字出现的地方按△	－
武器の极み	利用手上的武器进行攻击	拥有武器、气力高涨状态で△	－
超・追讨ちの极み	对特定的强敌发动攻击	看画面中的提示	－
追讨ちの极み	按△追打时给予敌人重大伤害	对倒地的敌人△	心Lv4
追い入みの极み	骑在敌人身上连续殴打	体力变红后对倒地的敌人△	心Lv6
ボウルの极み	打断敌人的小腿	装备武器时△	完成支线剧情"ボウリング"
蓮家棒术の极み	叩击、倒地、突刺三连击	装备武器接近状态△	完成分支剧情"白练师との出会い"
投げ溃しの极み	将敌人投到倒地的敌人身上	抓住敌人，接近倒地的敌人后按△	完成分支剧情"レスラー休业中"
古牧流无手返し	对袭击自己的敌人实施反击	对攻击中的敌人按△	完成分支剧情"古牧の修行－复数人组み手编－"
古牧流火绳封じ	对持枪的敌人实施反击	在敌人开枪前按△	完成分支剧情"古牧の修行－对拳铳ケンカ篇－"

成功获得酒吧女郎的芳心 关键在能否展现男人本色

在游戏中出现的**キャバクラ**，一共有三处，2个在神室町，一个在苍天堀（分支剧情中自己经营的店不算在内）。和里面的陪酒女郎们喝酒、谈话聊天之后可以培养好感度。其间先要点人（如果以前点过的话就会出现是否送她礼物的选项，当然了，礼物你得预先准备好），之后是点酒（不要小气，但是也没必要

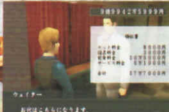


↑首先和侍者达好招呼，然后就OK了。

太离谱），选择食物（一般选**フルーツ盛り**）就可以，随后和女郎聊天（4次），聊过之后会提示问你是不是要加钟，这时候一般都会选是，这样可以获得更多好感。随后再如前法炮制，点酒、食物，聊天4次。如果每次都适合她的心意的话，好感度会一直飚升。当好感达到一定程度（6—8个桃心）后她会给你发来手机短信，这样就可以引出AFTER剧情（出来约会）了。之后再带她－物、吃饭。而好感在8-9的桃心的时候，她就会发短信主动要你陪伴她（实际上和AFTER差不多）。如果趁机把好感度提到最高（10颗心），而且AFTER与同伴都完成了的话，就可以引发最终事件，最哦简单的只 需要像AFTER一样约会吃个饭就算OK了，但是也有比较麻烦的情况发生，一般是遇到找麻烦的人，不过收拾这些家伙并不算是什么问题。在最终事件结束之后，可以得到2000点经验值。这些事件的结局都是很有意义的，所以发展剧情并不只是为了那点经验值而已。有的故事也是很有意思的。如果大家有兴趣的时候，完全可以在各章自由活动的时候将这些事件完成。对于国内玩家来说，比较难的就是和女士们对话的时候，不知道选什么。不过不用担心，只要知道她们问的是什么，回答起来就不难了。如果大家日语水平有限又不愿一边查字典一边大游戏的话，下面是各位女士的具体攻略方法。一般按照这种打法很容易积累好感。不过说句实话，这里毕竟是有钱人来的地方，钱不够的话还是先攒攒再到这里来玩吧……

→在店内消费是十分昂贵的。但是如果手头有大把钞票的话就没问题了（笑）。





培养男子的魅力 在战斗后得到精神治疗

←与年轻貌美的女性一起谈天，确实是一件愉快的事情



ゆま

天然治愈系美女，原形为著名女优麻美ゆま。另外她养的狗狗（エイム）也是真实存在的。

◆B96・W58・H88

神室町JEWEL所属美女

AFTER剧情

◆收到短信之后到剧场前广间的**デボラ**

◆**购买名牌作为礼物：イタリア**制女性用香水+1

◆**和她一起去吃寿司：**大トロ+0.5

◆**和她一起去吃韩国料理：**全般-0.5

同伴事件

◆收到短信之后到剧场前广间的**デボラ**

◆和她去打保龄球

◆**购买名牌作为礼物：フランス**制女性用香水+0.5

最终事件

前往秦平通り的松屋附近，遇见YUMA。和她对话，知道她的狗狗走失了，还得帮助她去找。狗狗就在七福通西面的儿童公园。调查一下，狗狗没有吃的竟然不肯挪窝，只好买来**ドッグフ-ド**（狗粮），这样就可以帮她找到狗狗了。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1.5
シャンパン・ブラック	150000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100000	+0.5
シャンパン・白	40000	+0.5
フルーツ盛り	5000	+0.5
チョコレート	1000	+0.5

■好感度上升后送她的礼物：**イタリア**制**リング**+0.5。



↑总体印象是比较平均的类型。

会话	回答	好感度
ああいう人、何が乐しくて痴汉なんかしてんだろうねっ	ゆまみたいな可爱い子なら谁でも触りたいだろ	+0.5
暑がり・それとも寒がり・	どちらにも强いな	0
宝くじとか买っちゃったりします・	梦见てバンバン买っちまう	+0.5
ブログとかやったことあるのかな・	ゆまの耻ずかしい写真をUPしようかな	+0.5
动物って好き・	イヌが好きだ	+0.5
最近のマイブームってある・	キャバクラ通いに Qまってんだろ	0
ゆまチンは何座でしょう・	お羊座	+0.5
バナナのぬいぐるみとかでも、かわいい~って反应しちゃうの	俺も大好物だ	+0.5
お客さんだから追い返すわけにもいかなくて	大变な仕事だな	+0.5
どこ出身・	横浜出身だ	+0.5
ゆまといて乐しい・	ゆまと一绪にいると落ち着くな	+0.5
谁か作ってくれる人いないの・	自分で作るか	+0.5
英语话せる女の子ってポイント高くない・	外国人によくモテるだろ	+0.5
何岁くらいに见える・	19岁	+0.5
奥样がうらやましいなぁ	独身だ	+0.5
ピアノの练习は今でもやっている	ピアノは憧れるな	+0.5
その时は招待するね	ああ、乐しみにしている	+0.5
游园地に行ったりする・	谁と行ったんだ・	+0.5
エイムちゃん绍介するね	そのイヌとはライバル关系って事になるな	+0.5
他のお店にもよく行ったりする・	お前がいるこの店だけだ	+0.5
血液型は何でしょう・	AB型	+0.5
次は何を覚えさせようかなぁ	ちんちんを覚えさせよう	+0.5
运命の人って现れるのかなぁ	必ず现れる	+0.5
スポーツって得意なのかな・	スポーツは得意だ	+0.5



なつき

著名国立大学4年级学生，和她的谈话充满知识的乐趣。性格独立，准备在毕业之后去海外留

◆B84・W55・H85

神室町JEWEL所属美女

AFTER剧情

◆收到短信之后到剧场前广间**のデボラ**

购买名牌作为礼物

◆**和她一起去吃寿司：**寒ブリ：+0.5

◆**和她一起去吃韩国料理:石焼ビビンバ**：+0.5

同伴事件

◆收到短信之后前往剧场前广间的**デボラ**

◆和她一起打保龄球，输了则下降0.5。

◆**和她一起去吃韩国料理：**石焼**ビビンバ**：+0.5

最终事件

在**ドン・キホ-テ**前遇见**なつき**。和她对话，知道她已经攒了100万留学的资金，这时竟然有人抢走她的钱，赶到中道通り和秦平通り交叉口，遇到劫匪（穿白色衣服的人），战斗后把钱追回。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1.5
シャンパン・ブラック	150000	+1
シャンパン・ロゼ	100000	+1
シャンパン・白	40000	+1
フルーツ盛り	5000	+1
野菜スティック	2000	+1

■好感度上升后送她的礼物：**真っ赤なバラの**花束+1



↑她的知识十分丰富，聊天时比较有趣。

会话	回答	好感度
本当に大学に入って良かったか疑问に思う	人に赖る年じゃないからな	+0.5
将来の梦は	通译だろう	+0.5
クールに见えるけど热い。当たってる・	ああ、その通りだ	0
フリルの着いたヤツとか、レースのヤツとか	プレゼントしようか・	0
行くってどこへ・	地下カジノとかどうだ・	+0.5
眠气覚ましの方法	筋トレをする	+0.5
どんな曲が好き・	演歌	+0.5
今度は桐生さんの话を闻かせてよ	ケンカの话をしようか	0
普段は何をしているでしょう・	女子大生	+0.5
最近こっている料理	和风	+0.5
ラーメンは何派・	あっさり东京ラーメン	+0.5
一绪にいて乐しそう	ならずっと一绪にいるか・	+0.5
あたしもそんな时代が来るのかなあ	その前にやるべきことをしないとな	+0.5
今から大学狙ってみない・	挑战してみるか	+0.5
どんな姿で寝るの・	大の字だな	0
休日はどうやって过ごしてるの・どんなの观るの・	韩流だな	+0.5
どんなタイプの女性が好き・	悪女タイプ	0
└そう思う・	小悪魔って感じ	+0.5
醉った女は嫌い・	けっこう好きだな	+0.5
チャームポイントを当ててみせてよ	绮丽な指だな	+0.5
あたし出身县は・	长野县	+0.5
意外だった・	なつきらしいな	+0.5
どこに住んでるの・	同じくこの街さ	+0.5
あたしの彼氏はね…	地元がおなじ男だろ	0
なんだか、落ち着かない…	今はなにも考えなくていい	+0.5



杏奈

性感成熟的女性，有时候聊一些敏感的话题也没关系。喜欢COSPLAY。

◆B86・W60・H86

神室町JEWEL所属美女

AFTER剧情

◆收到短信之后到剧场前广间的**デボラ**

◆**购买名牌作为礼物：イタリア**制**リング**(25万圆)+1

◆一起打保龄球

◆和她一起去吃韩国料理

同伴事件

◆收到短信之后前往剧场前广间的**デボラ**

◆**和她一起去吃寿司：**甘**エビ**+0.5

◆购买名牌作为礼物

◆**和她一起去吃韩国料理：**辛い系+0.5

最终事件

来到剧场前通り和泰平通り交叉处(松屋对面)，发现杏奈装扮成店员，与她对话。接着进入龙宫城1F赌场与兔耳装的店员对话后，出龙宫城。这时就可以看到她也穿了兔女郎装。接下来在剧场前和几人对话后，可以在CLUB SEGA前发现她，这回穿得是涩谷系的前卫造型。再对话就可以了。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+2.5
シャンパン・ブラック	150000	+1
シャンパン・ロゼ	100000	+0.5
シャンパン・白	40000	+0.5
フルーツ盛り	5000	+1



↑总觉得在游戏里的造型比照片是要黑

会话	回答	好感度
キライな女性のタイプ	ニオイがきつい女	+0.5
どこまでやったら浮气になる・	一夜を共に过ごしたら	+0.5
色んなお话が闻けて乐しい	相当男好きなんだな	+0.5
初デートはどこに连れてってくれる・	大人の游园地かな	0
いっぱい汗かいてダイエットにいいの	体が柔らかそうだな	+0.5
これでお肌つるつるなの	本当かどうか触らせろ	+0.5
いつかカラスに袭われそうな气がする	その前に俺が袭うと思う	+0.5
今年の冬は乾いちゃうよ	オレも一人じゃ乾く	+0.5
男の人ってどんなコスチュームだったら燃える・	会社の受付嬢	+0.5
レゲエダンスってセクシー	腰を痛めないか心配だな	+0.5
両亲にキャバの事を言ったら理解してくれるかな	父亲もキャバに行ってると思うぞ	+0.5
今までやった中で一番凄いのは	病院の中かな	+0.5
ツケ乳首は海外ではまだ流行っている	生でいいじゃねえか	+0.5
コスプレ撮影会でいろんなポーズをした	いたずらはされなかったのか・	+0.5
超笑えない・	よく捕まらなかったな	+0.5
子供っぽいところってある・	犬を见るとなでなでする	+0.5
着替えたら私って分からないよ・	杏奈なら必ず见つけられるさ	+0.5
ダーツが真っ直ぐ飞んでくれない	握り方が悪い	+0.5
子供を见ると头なでなでしたくなる	俺の头もなでなでしてくれ	+0.5
どうかした・	ついつい见とれてた	+0.5
どういった水着が好き・	セクシーなビキニスタイル	+0.5
ゾクゾクするような危险な恋に憧れる	変な趣味があるのか	+0.5
こいつは落とせる！って确信する时はどんな时・	どさくさに紛れてタッチ	+0.5
ピアスをあける场所	舌ピアス	+0.5



カレン

曾经从事模特工作，是一半日本一半夏威夷血统的混血儿

◆B89・W58・H87

神室町SHINE所属美女

AFTER剧情

◆收到短信之后到剧场前广间的**デボラ**

购买名牌作为礼物

◆**和她一起去吃寿司：ウニ**+0.5

◆**和她一起去吃韩国料理：**全般−0.5

同伴事件

◆收到短信之后到剧场前广间的**デボラ**

◆**购买名牌作为礼物：フランス**制财布

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+2.5
シャンパン・ブラック	150000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100000	+0.5
シャンパン・白	40000	+0.5
山崎12年	20000	+0.5
フルーツ盛り	5000	+1.0



←喝酒的时候要经常以理解的心情来对待她们的烦恼，这样可以积攒更多的好感度。

会话	回答	好感度
ホストクラブにいるみたい	いつでも癒してやるぜ	+0.5
どっちがタイプ・	相手がカレンならどっちでも	0
「じゃあカレンは・	似合ってる	+0.5
游びに行ってみたら・	兴味はあるな	+0.5
なにを使ってみたか、わかる・	グロス	+0.5
やせてる女の子の方が好きだよね	细身の女が好きだ	+0.5
照明明るくしないんだろう・	照明代の节约	+0.5
气になる、桐生さん・	フリーなのはわかってる	+0.5
なんでだと思う・	モデルの世界が合わなかった	+0.5
～て事がざらであるんだもん	大変な仕事だな	+0.5
切り替えないとね	その通りだな	0
时间が经つのも忘れちゃうんだよ	鱼とはいえちょっと嫉妒するな	+0.5
マリンスポーツは得意	オレにもやれるかな	+0.5
ピンチになっちゃう	カレンは裸が一番だ	+0.5
何だと思う・	カキ	+0.5
开放されるってね	そんなに违うものなのか・	+0.5
怖いよね	そんな时は俺をよべ	+0.5
整形していると思う・	してないだろう	+0.5
コスメが何かわかってない・	化妆品だろ・	+0.5
何考えてるんだろう・	変なことだな	+0.5
どんなバッグが好き・	スーツケース	+0.5
ウェディングドレス着るんだ	オレが贳ってやろうか	+0.5
変わっちゃうのかな・	変わらないでほしい	+0.5

※注：这位是比较成熟的类型，所提问和回答的内容也比较成熟向。有的时候还要不可避免地提到一些比较“那个”的话题。不过这些揶揄也并不见得会使会话气氛变差。有的时候适当的玩笑反而会让她觉得你成熟和有幽默感。



かえで

同时具有明朗和冷酷两种气质，原形是松岛かえで，11月7日生，O型血，兴趣是购物。

◆B85・W58・H84

神室町SHINE所属美女

AFTER剧情

◆收到短信之后前往剧场前广间的**デボラ**

◆**和她一起去吃寿司：いくら**+0.5

◆**和她一起去吃韩国料理：プルコギ**+0.5

同伴事件

◆收到短信之后到剧场前广间的**デボラ**

购买名牌作为礼物：**フランス制プレタポルテ**+0.5

↑年轻而成熟的穿着是她的魅力所在。

最终事件

在契茶**アルプス**前等待之后，到第三公园后去**バッティングセンター**。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1.0
シャンパン・ブラック	150000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100000	+0.5
シャンパン・白	40000	+0.5
フルーツ盛り	5000	+1.0
チョコレート	1000	+1.0



会话	回答	好感度
相性って悪いのかなぁ	いい街だ、ここは	+0.5
全然效果がなくて…	俺にまかせろ	+0.5
何だと思います・	デニムには必ずベルト	+0.5
ひと苦劳ですね	家政妇を雇えばいい	+0.5
创作料理なんですけどね	かえでの味噌汁がのみたい	+0.5
お值段はするのかなって	高さに见合わない事も多い	+0.5
周りに女性も多い	こういう雰囲气が好きだ	+0.5
乐だしキレイなの	头皮が痛んでいるのか・	+0.5
出ていったから…	この店で顽张ればいい	+0.5
动きすぎですよね・	いつからそうなったんだろうな	+0
ジンクスみたいなもの・	信号で止められない日は绝好调	+0.5
そんなタイプのコ・	嫌いなはずがないな	+0.5
1人なのかな…	それじゃ一绪に过ごすか・	+0.5
何のNo.1・	売り上げNo.1+0.5	
频繁にお客さんが～	客との信赖关系が全てだな	+0.5
変な话ですよね	ストレスが溜まっているのか・	+0.5
ミステリアスかも	进んで话すほどの人间じゃない	+0.5
结构いけるんじゃない・	ざるとか言われるな	+0.5
メールの区 e	颜文字が多いのは营业だな	+0.5
どこに目がいっちゃう・	绮丽な脚	+0.5
相谈役でもあるんです	何か悩みがあるのか・	+0.5
美肌～すごく气になるんですよ	努力美人なんだろうな	+0.5
发型を整えている子もいるんですよ	かえではキレイな～	+0.5
どう思います・	キャバクラの方がいい	+0.5

※注：在初次在酒店聊天之后，就可以得到这些女士的名片。可惜不能主动给她们打电话，还是得等她们发手机短信之后才可以和她们约会，之后就是培养好感的时机了。



舞子

给人以小妹妹一样的感觉，感情强烈的女孩子，爱好滑翔运动，也有很好动的一面。

◆B82・W55・H81　　**神室町SHINE所属美女**

AFTER剧情

◆收到短信之后前往剧场前广间的**デボラ**

◆**一起去吃寿司：たまご**+0.5

◆**一起去吃韩国料理**：全般+0.5

同伴事件

◆**一起打保龄球**：+0.5

最终事件

接到她发的短信之后，首先去CLUB SEGA，找到她之后和她玩YF6，获胜（陪酒女郎喜欢玩游戏，果然是小孩子一般的MM）。之后和她一起去打保龄球。从球馆中出来后遇见一群小混混，这些家伙看到舞子年轻貌美，上前调戏。桐生当然不会坐视这些家伙胡来，之后就要教训他们一下。英雄救美之后任务达成，两人在愉快的气氛中告别，经验值入手。

一般来说，在遇到要打架的情况的时候，都要毫不犹豫地挺身而出，这样的话可以解决许多问题。除了和MM们约会之外，还可以帮助许多人。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1.0
フルーツ盛り	5000	+1.0
チキンバスケット	3000	+0.5
野菜スティック	2000	+0.5
チョコレート	1000	+0.5



↑喜欢少女系的玩家一定会喜欢她。

会话	回答	好感度
そういうわけにもいかない	家庭の事情か・	+0.5
趣味は・	盆栽だ	+0.5
海外でもパラグライダー	わざわざ海外か・	+0.5
サイズが売ってないの	どこにも売ってないのか・	+0.5
きゅーんってカンジなの	乐しそうだな	+0.5
おせち作っちゃうんだ	おせちなんて作れるのか・	+0.5
演歌好き・	それには触れるな	+0.5
种类が少ない	种类は少ないな	+0.5
経验ってある・	一度だけな	+0.5
歌うとか・	スナックで歌う	+0.5
色っぽくならない・	ちょっと色っぽいな	+0.5
犬みたいって言われたの	ネコっぽいな	+0.5
みんなそうなんでしょ・	ペッタンコが好みだ	+0.5
秘传があるの	残念だったな	+0.5
中学生1枚ですね・	伤ついたのか・	+0.5
カラオケ行ったりする・	舞子とだったら行ってもいい	+0.5
超ガッカリ	残念だったな	+0.5
ひとり暮らしを始めた	おまえのせいじゃない	+0.5
うらやましいなぁ～	小さい方がいい	+0.5
そういうのってどう思う・	お前は幸せだな	+0.5
もったいなかったかも・	歌手になれると思うのか・	+0.5
いないんだよね	俺に作ってくれればいい	+0.5
料理が大好きになったの	いいお嫁さんになれそうだな	+0.5

※注：在第二次光顾的时候，有的女士会问你给她们带礼物没有。如果没带的话，就会使好感降低。所以平时还是要多去打听这些MM的爱好等等。掌握好MM们的情报，就可以比较轻易地提升她们的好感。当然，钱还是不能少花的。



润

整天笑容不改，最喜欢吃串烧的典型关西女子，因为很亲切所以人缘很好，不过也是个很喜欢名牌的烧钱机器。

◆B88・W57・H87　　**苍天堀PRIME所属美女**

AFTER剧情

◆收到她发给你的短信之后，到毗沙门桥等待。

◆和她一起去吃ふぐ料理：天然**とらふぐ**布袋**コース**+0.5

同伴事件

◆收到她发给你的短信之后，到毗沙门桥等待。



↑润的声音一般，但是性格不错。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1.5
シャンパン・ブラック	150000	+1
シャンパン・ロゼ	100000	+1
シャンパン・白	40000	+
フルーツ盛り	5000	+1
チキンバスケット	3000	+0.5
野菜スティック	2000	+0.5

■**好感度上升后送她的礼物：イタリア**制妇人腕时计+1.5、**フランス**制**マフラー**+1.5

◆和她一起去吃ふぐ料理或者**お好み焼き**

◆**购买名牌作为礼物：モノグラムのバッグ**+1.5

最终事件

◆在鹤桥风月前约会，一起吃饭。之后就OK了。实际是润是性格比较开朗的女孩子，和她谈话的时候可以感觉到大阪人乐观的性格。

会话	回答	好感度
人を笑わせるのはすごい能力	じゃあ漫才やってみるか・	+0.5
ビールを奢ってもらってもいい・	ああ　いいぜ	+0.5
かわいい子ばっかやし	润にはかなわない	+0.5
お笑いが面白くなかった	润が出た方が盛り上がる	+0.5
男の人のどこを见ると思う・	喉ぼとけ	+0.5
何の仕事してるん・	映画关系だ	+0.5
通天阁は行った方がいい	东京タワーで十分だ	+0.5
お笑いとか好き・	好きだな	+0.5
やっぱ気になる・	俺もホスト経验者だ	+0.5
大阪の女はケバい	元の素材次第だろ	−0.5
幽灵を见た	おそらくUFOだな	+0.5
自分の颜、镜で见てみ・	ああ！ほんまや～	+0.5
ナンパのいい断り方とかある・	それなら俺を呼んだらいい	+0.5
自分を动物に例えたら何・	力持ちのゴリラだな	+0.5
人情ある人多いと思うわそれは润	だからだろ	+0.5
ウチ、贳ってくれへん・	分かった。今すぐ结婚しよう	+0.5
どんなスポーツが好き・	ボクシング	+0.5
ストレスが溜まってんやろな・	俺も溜まっている	+0.5
告白するならどんなシチュエーション・	学校の校舎里	+0.5
お风呂はどこから洗う・	あそこかな	+0.5
どうして変わったと思う・	男にふられたから	+0.5
ちょっとだけくっついてもいい・	ああ　いいぜ	+0.5

※注：由于在酒店转告MM开销巨大，动不动就要十几二十万，所以平时要多多地挣钱才可以支付。平时打一架大约可以挣到5000–10000日元，这样算来得打上20–30架才能泡一次酒吧，所以大家平时还是要多在主线剧情的时候收集一些道具，然后拿到质屋卖掉。尤其是一些枪类武器，价钱可以卖得不错。所以平时还是研究怎么挣钱才是王道。



まどか

京都出生的气质高雅的姐姐型人物，因为出身比较好(看来干这行未必是缺钱的)，所以受世俗的熏染并不是很多，买贵的东西反而不会让她动心。

◆B85・W58・H84　　**苍天堀PRIME所属美女**

AFTER剧情

◆收到她发的短信之后，在毗沙门桥等她。

◆购买名牌作为礼物

◆和她一起去吃**お好み焼き**

◆和她一起去吃京料理：会席**はんなり**+1

同伴事件

◆收到她发的短信之后，在毗沙门桥等她。

◆和她一起去吃ふぐ料理：天然**とらふぐ**布袋**コース**+1

最终事件

来到神味庵前和她对话，结果**まどか**的家人出现，逼她回去（果然是偷跑出来的……个人觉得让她回家老实呆着比较安心一点）。之后就是与小混混们的战斗，帮她扫清障碍。之后再次收到她发来的短信，来到**ガンダ-ラ**前，和她对话，**まどか**最终还是选择了自己要走的路，也许大家闺秀的生活对于她这样的女孩子来说是比较无聊的事情，怎么选择是她的自由，让我们祝福她吧。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1
シャンパン・ブラック	150000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100000	+0.5
シャンパン・白	40000	+0.5
エイヒレ	1000	+0.5
おしんこ	1000	+0.5



↑来自名门大家族的闺秀也在这里工作?

会话	回答	好感度
ジャコウネコとコーヒー豆	饮んだことはあるのか・	0
チョコレートに盐を入れた	感谢の気持ちは传わる	+0.5
クマのぬいぐるみを抱いて寝る	俺がぬいぐるみの代わりになるぞ	+0.5
ガーデニングがうまくいかない	どんな花を育ててるんだ・	+0.5
纳豆を　俺　长伽皮い　俺もよく食べるな	+0.5	
神社は红叶の季节がおすすめ	行ってみたいな	+0.5
京都に行かれた事はありますか・	京都に行ったことがある	+0.5
私、本当に知らないことばかりで…	俺が色々教えてやろう	+0.5
趣味で油绘は描いてます	静物画か・	0
光源氏に似ている	そんなに褒めてもなにもでてこないぞ	+0.5
关东の味付けの方が浓い	そんなに気にならない	0
ナース服を着ていたら名刺を贳った	このチャンスを逃すな	+0.5
一人暮らしでこの先心配	俺と一绪に暮らさないか・	+0.5
乗马は大得意です	俺に乗马を教えてくれ	+0.5
なんだか、気张った感じがしないので	带をクルクル回させてくれ	−0.5
今の若い人は何のビデオを见る・	暖帘の先にあるやつ	+0.5
お祭りが无くて寂しい	俺の仕事は年中祭りみたいだ	0
男の人と付き合った事がない	だったら、俺と付き合わないか	0
どんな音乐を听く・	クラシック	+0.5
电车は便利	飞行机は乗った事があるのか・	+0.5
东京から见れば京都が日本の中心と考えるのはおかしいと感じるかも	古都の意地ってヤツだな	+0.5
お芝居に行かれたりしますか・	ポールダンスというお芝居なら	+0.5
男にモテるには何が足りない・	テクニックが足りない	+0.5

※注：这位MM不容易为金钱所动，所以要追她的话就必须从谈话方面来入手。还有一个比较简单的方法，点酒的时候点比较便宜的东西，多找她几次就可以积攒好感度。



绫乃

以前曾经是偶像艺人！（难道是沦落风尘了・错错错，人家只是陪酒而已……）非常善于和人谈天，但是你买给她的礼物她未必会领情……

◆B82・W57・H84

苍天堀PRIME所属美女

AFTER剧情

◆收到她发的短信之后，在毗沙门桥等她。

◆和她一起去吃ふぐ料理：天然とらふぐ布袋コース+0.5

◆和她一起去吃お好み焼き

◆和她一起去吃京料理

同伴事件

◆收到她发的短信之后，在毗沙门桥等她。

◆和她一起去吃好み焼き

◆和她一起去吃京料理

◆购买名牌作为礼物：イタリア制マフラー+1.5

最终事件

在苍天堀西北一带找到绫乃，和她对话之后，她以前所在事务所的工作人员会来找她的麻烦。一顿拳脚收拾了这些家伙之后，为她解决了难题。

饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1.5
シャンパン・ブラック	150000	+1
シャンパン・ロゼ	100000	+1
シャンパン・白	40000	+1
フルーツ盛り	5000	+0.5
野菜スティック	2000	+0.5

■好感度上升后送她的礼物：真っ赤なバラの花束、ちいくま



会话	回答	好感度
この仕事の前は何してたと思います・	タレント	+0.5
具体的にどこを气に入ったか・	指	+0.5
子供の頃の梦は・	变身ヒーロー	+0.5
レコーディングは苦手	闭所恐怖症なのか・	+0.5
合コン行ったりします・	相手次第だな	+0.5
振り付けの先生には怒られていた	ダンス以前の问题か・	+0.5
どんなコスプレが好き・	ナース服	+0.5
指名しようと思ったのってどうして・	华があったから	+0.5
追つかけがあった	气持ちはわかる	+0.5
バストはどう思います・	脱ぐとすごい	+0.5
撮られたことがある。どんなネタだと思います・	警察沙汰か・	+0.5
泣いちゃった事がある	脱がされそうになったのか・	+0.5
アイドルになったきつかけは何だと思う・	家族が应援した	+0.5
古本屋で写真集が2万5千圓だった	よほど人气だったんだな	+0.5
アイコラを见つけた	气にするな	+0.5
自分の顔があることがきつかけで好きになった	魔法でも使ったのか・	+0.5
ファンから貰ったプレゼント	一户建	+0.5
どんな旅が好き・	のんびりならどこでも	+0.5
どんなドラマが好き・	时代剧	0
再デビューする时はお愿いしようかな	かまわない	0
お料理くらいできないといつまでも独り身のまま	结婚しよう、明日	+0.5
ファンレター书いたことあります・	ある	+0.5
店の人と距离がある气がする	仕方ない	0
ストーカーに付きまとわれている	俺と一　付き合え	+0.5



ナナ

传说中的酒店女王（别往歪处想哦……），实际上则是实力派影星夏目ナナ，必须其他9人全部Complete之后才会出现。

◆B82・W57・H84

传说中隐藏的美女

AFTER剧情

◆收到她发来的短信之后，在毗沙门桥等待。

◆如果去吃京料理的话，好感会-0.5

同伴事件

◆收到她发来的短信之后，在毗沙门桥等待。

◆一起去吃ふぐ料理：+0.5

最终事件

同伴事件之后，最后一次从夜店出来。桐生在门口收到短信，ナナ说不能和他约会。此时有人过来告诉桐生，ナナ跟着一个叫西园寺的人走了。再往南走，在街角和某人对话，知道原来ナナ有自己的苦衷。再向西走，在ガンダ-ラ附近遇到了ナナ和西园寺。原来ナナ为孤儿们筹金而欠了1000万日元的债务。如果手头有钱的话，就可以直接帮她还钱。钱不够的话会再出现2个选项。选第一个，桐生表示会去筹集资金（千万别选放弃），之后想办法弄1000万来，这样就可以得到最终完美的结局了。



饮品/食物	价格	好感度
シャンパン・ゴールド	300000	+1
シャンパン・ブラック	150000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100000	+0.5
シャンパン・白	40000	+0.5
山崎12年	20000	+0
镜月GREEN	8000	+0
フルーツ盛り	5000	+1

会话	回答	好感度
効くからしゃあないなけど	内脏が腐っている证据だ	+0
うまく落とせた子とかおるん・	まあそうだな	+0.5
疲れてたら试してみたら・	ギンギンになりそうだな	+0
そうだな	度胸がすべてじゃないか・	+0.5
第一印象か…	おっぱいでけー	+0.5
体半分はたこ焼きでできている	青海苔ついてるぞ・	−0.5
ビリケンさんにお愿いするとしたら	女にモテモテになりますように	+0.5
どんな格好でくるんやろ・	いつものこの格好だな	+0.5
あの町で暮らしてみたいわ	俺もあの街が好きだな	+0.5
日本一のキャバクラを目指そう・	この街じゃ无理だな	+0
色んな修羅場潜ってきたんちゃう・	青春を失った	+0.5
戻ってこれてホンンマに嬉いわ	どうして转々としてるんだ・	+0
なんか笑える话やろ・	今まで谁と知り会った・	+0
かけがえの无いものやて	家族の写真	+0
なんかいい方法しらん・	酒なんか飲まなきゃいい	−0.5
答えてや	全部闻き出す	+0
やんちゃ话闻かせてや	たくさんのお友达とけんかした	+0.5
たしかにそうだな	究极のエンターテイメントだな	+0.5
そうだな	隅々まで气の効く子	+0.5
自分の世界がひろがんねんで	俺も一緒に度してみたいな	+0.5
お愿いやから	俺の女にしたいと思っている	+0.5
どっか具合でも悪いん・	ナナの瞳ってキレイだな	+0.5
いちばん嬉しかったものは何か当ててみ・	手作り弁当	+0.5

※注：这位MM的最终事件达成条件是最困难的。1000万资金去哪里筹集呢？手可以完成分支剧情然后可以拿到300多万，之后把手头能够找到的东西全部卖掉，这样就可以攒到够多的钱了。如果钱还不够的话，就只能去街头打架去勒索那些小流氓们了。

全部钥匙的获得方法

コインロッカー钥匙收集(神室町)			コインロッカー钥匙收集(神室町)		
No	钥匙入手场所	入手物品	No	钥匙入手场所	入手物品
01	六兰庄入口附近	身代わり石	26	中道通り→ことぶき荘所外里面东南	旧帝国手榴弹
02	龙宫城3F西侧	おしゃれな鉄伞	27	支线剧情"台湾所との出会い"中入手	莲家棒木大全
03	空き地、古牧所在的地方	タフネスエンペラー	28	チャンピオン街、北东<	仕入み棒
04	剧场前广场、クラブセガ前	タフネスZZ	29	ポッポ中道通り里店附近	ロープ
05	ミレニアムタワー前面、西侧台阶附近	スタミナンXX	30	カフエセントラル梯壁前	スタミナンロイヤル
06	第三公园、云梯附近	女性用下着	31	龙宫城2F、マップ西北的房子	组长のバット
07	マッハボウル厕所前	100ポンドマイボウル	32	神室町ヒルズ屋外、台阶附近	组长のマイボウル
08	すっぽん通り里面	タフネスエンペラー	33	千両通り、一直往东走	食卓盐
09	儿童公园、醉酒之人附近	メリケンサック	34	セレナ　、自动　C前	PLAYERの腕
10	泰平通り东路上发现	サムライのDVD	35	喫茶アルプス、店内中央	クマのストラップ
11	マリエッタ、店铺扩建到最大后	サウスポープレス	36	クラブセガ剧场前店、カウンター附近	韦驮天水
12	ドン・キホーテ店内	坚の木刀	37	ピンク通り里、龙神会馆前	ガントレット
13	支线剧情"怪しいビデオ"入手	怪しいビデオ	38	昭和通り东キャッチ后面	ウコン锭
14	支线剧情"メールでお仕事"入手	缘の箱	39	ビーム店内	スタミナンスパーク
15	泰平通り西、コインロッカー前	タウリナーマキシマム	40	MEB、PC附近	仕入み棒
16	ミレニアムタワー北、红色看板后面	白灵水	41	マリエッタ、事务室廊下	フランス制ハンドバッグ
17	九州一番屋、店内	青龙刀	42	ホテル街、一直往北走能会发现	西洋の盾
18	中道通り	催泪スプレー	43	龙宫城4F、东南	カリスマリング
19	エイジア舞台左侧	神树の木刀	44	デボラ厕所附近	绝缘体シャツ
20	龙宫城1F东南	ボロボロのマフラー	45	七福通り西出租汽车附近	ポット
21	セレナ店内	紫黑树の木刀	46	七福パーク北侧街头附近	灰皿
22	神室町ヒルズ屋外、地下入口附近	刚力ナックル	47	公园通り里路地	刚力ナックル
23	ミレニアムタワー与ピンク通り北侧的路地	ノコギリ	48	龙宫城赌场、廊下内部	刚力の军手
24	龙宫城5F风俗店迹	タフネスインフィニティ	49	在龙宫城4F说服"坂井"之后	金货1000G
25	击球バッティングセンター上级コース的前	タフネスエンペラー	50	地下欢乐街第一根柱子附近	御舟の小太刀

コインロッカー钥匙收集(苍天堀)			コインロッカー钥匙收集(苍天堀)		
No	钥匙入手场所	入手物品	No	钥匙入手场所	入手物品
01	招福町のコインロッカーの前	スタミナンロイヤル	28	芦桥北、中央	白灵水
			29	「サンライズ」309番附近	韦驮天水
02	苍天堀侧道东、芦桥の下	べっこうの皿	30	新星町中央西停车场内	スタミナンスパーク
03	「クラブセガ」YF6附近	紫黑树の木刀	31	招福町东の出租汽车西南步道	杀虫剂
04	文左卫门甚「グルメモリー」南	改造ライター	32	招福町南西边角落	ライトニング ボム
05	新星町桂马内	身代わり石	33	「Mストア」ATM附近	特殊警棒
06	芦桥の中央	男气の香水	34	「ステイル」内	白灵水
07	招福町南、ガンダーラ前	アタッシュケース	35	新星町パリジャン通り北侧看板前	嘻哔サラシ
08	新星町北端路上	オーガナックル	36	苍天堀通り东、Mストア东、ゴミ箱附近	黑い宝石
09	「夜游び道场」内	タフネスZZ			
10	苍天堀通り东、道路西侧	ライフストーン	37	芦桥から苍天堀川道台阶	白灵水
11	毗沙门桥步道	ペンチ	38	「横堀ゴルフセンター」内自动贩卖机附近	イタリア制财布
12	新星町电话亭边拐角处	ウコン锭			
13	「リーチ楼」内	タフネスZ	39	苍天堀通り「オースミ药局」附近	スタミナンXX
14	「スナック葵」内	钢铁レガース			
15	リーチ楼南步道沿い	壊れかけのスタンガン	40	新星町Mストア内	サウスポープレス
16	新星町屋内	高级伞	41	苍天堀侧道西、禁止通行牌附近	特殊警棒
17	新星町通天阁前步道	坚の木刀			
18	苍天堀侧道东の北侧	タフネスインフィニティ	42	招福町南、东道正中	仕入み棒
19	苍天堀侧道西、禁止通行牌附近	本宫武のドス	43	文左卫门甚、交叉点南	旧帝国手榴弹
			44	苍天堀侧道西、看板下	黑带
20	「白蛇ラーメン」券卖机B」のお守り		45	毗沙门桥、向苍天堀侧道的台阶	嘻哔サラシ
21	ドン?キホーテ店内	韦驮天水			
22	苍天堀通り西侧出租汽车附近	东城真ケンカ奥义DVD	46	苍天堀侧道东看板附近	BANKERの腕
23	新星町通天阁内	金棒	47	「えびす屋」店内	タフネスエンペラー
24	苍天堀侧道东看板下	スタミナンX	48	「クラブセガ」厕所附近	组长のバット
25	招福町、烧肉ほりそと前	闪光弹	49	新星町通天阁内	平常心の手ぬぐい
26	新星町パリジャン通り路上	铁伞	50	苍天堀通り「クラブセガ」向かいのベンチ横	身代わり石
27	招福町东招福町入口街机厅南	バタフライナイフ			

《龙如2》详细流程剧情攻略
在虚拟的极道世界生存抗争

龙，在东方一直是力量的象征。在日本，自从进入武士政权时代以来，崇尚武力的人将“龙”作为威猛的称号，授予那些骁勇而豪放的战士。而到了现代社会，继承这一称号的人一般都和地下社会有一些关系。虽然他们出身于各个暴力组织，但是十分遵守江湖道义。这些黑道上的最强者，就是现代日本社会中被称为“龙”的人。

序章

东京的神室町（原型为歌舞伎町）是著名的娱乐场所。在这里有大大小小的酒吧、夜总会和各种休闲设施，平时无论是有钱人还是上班族，都会在夜幕降临之后光顾这里。从某种意义上说，这里就是江户时代“浮世”的后继。灯红酒绿、纸醉金迷、夜夜笙歌的生活让许多人流连忘返，在这里的经营者们日进斗金，而以帮助这里“维护治安”，实际上用暴力胁迫收取“保护费”的帮派们的生意也火爆异常。许多年来，这里一直是帮派组织“东城会”的天下。但是随着日本对外贸易的发展，一些海外的帮派也逐渐渗透到这里，威胁着原先建立起来的不成文的“秩序”。终于，在20多年前，一起针对海外黑帮组织的屠杀事件在这里发生了……



那是1980年代初的一个冬天。神室町里和往常一样，一片欢喜繁盛的气氛。人们在歌舞厅里狂欢的时候，一个便衣警察打扮的人从舞厅的后门进入大楼内部。远处的楼道里响起了枪声，一个黑衣人跌跌撞撞地逃过来，一边逃一边用手枪还击，却被追上的人几枪撂倒在地上。开枪的人留着小胡子，他正是后来东城会直属风间组的首领——风间新太郎。

黑衣人已经没有力气逃走了，他绝望地看着风间，突然用陌生的语言向他喊道：“…Yeoksi norassna. Naega jukoedo jojikeun godaeroya… tongabae…！（……是你骗了我！就算我死了，组织也不会消失的……你给我记住！）”

原来这家伙是个韩国人。风间并没有理会同样的威胁，又给他补了几枪，之后跑掉了。刚才一直躲在附近的便衣警察这时凑到韩国人的身边查看，这人受伤太重，已经不行了。

“里面的孩子……拜托你了……”韩国人用日语向警察做出最后的托付，死在了血泊中。

警察朝里面看去，那里已经是一片火海。他冒着危险在房间里逐个检查，终于发现了一个抱着孩子的女人，她看来是那个韩国人的妻子。

“别担心，我和他们没关系。”警察见那女人一副慌张的样子，急忙把枪扔掉：“现在赶紧逃走吧，把孩子给我……”

“Yeoki ojima! Noehande aegeon anjwo!（别过来！我不会把孩子给你的！）”那女人看到警察要从她手里抢过孩子，立刻向窗口靠了过去，却被警察一把抓住：“Bange! I sangtae jugoe!（放开我！让我去死！）”

警察似乎听懂了她说的话，情急之下打了女人一个耳光，对她斥责道：“孩子又没有罪，为什么要他死呢？”

那女人低下头，把孩子交给警察，自己瘫坐在地板上。

那天晚上发生在神室町的事件很快就被人们遗忘在脑后。一转眼20多年的时间过去了。这里仍然存在着各个国籍的帮派，时不时搅乱这里平和的气氛。自从2005年末“消失的100亿日元”那起事件之后，在这里生活的人们逐渐感觉到，新的灾难似乎又要降临在这里。身为风间组第二代组长的柏木修对于这样的局面，不敢轻举妄动。毕竟关西的近江联合仍然在对东京这边的底盘虎视眈眈，而原属近江的寺田行雄在被东城会收留之后，被第四代会长委以继承者的重任，成了第五代会长。这不但引起东城会内部一些人的反对，而且更使近江联合有了侵入东京的借口。在这个不稳定的时刻，柏木又想到了那个人——

桐生一马，东城会第四代会长，年轻的时候曾经是东城会下属堂岛组的得力干将，人称“堂岛之龙”。但是在一次阴差阳错的意外中，为了给杀死组长的好兄弟锦山彰替罪而蹲了10年的监狱，当他出狱的时候，他几乎失去了一切——名声、地位以及自己心爱的女人。当时的东城会陷入了第三代会长遇害和会内的100亿资金下落不明的危机之中，各派头脑都想夺取会长的位置。会内最有力的人物，也是把桐生从小养大的风间新太郎，拜托桐生帮他解决这一问题。在风间组长和警察伊达真等人的帮助下，桐生找到了关系到100亿日元的少女——遥，并且逐渐查出了事情的内幕。

为了保护桐生和遥，包括风间在内的许多亲友都献出了自己的生命。桐生最终找到了遥的母亲——化名美月的泽村由美，也就是10年前失踪的他的恋人，并且查出了幕后的黑手，政界人物神宫京平。神宫曾经占有由美，在她生下遥之后抛弃了她们母女，并且为了得到这100亿作为自己的政治资金不择手段，最后还要杀掉由美和遥灭口。在关键时刻，由美为桐生挡住了神宫的子弹，曾经背叛桐生的锦山彰杀死神宫，自己也身负重伤，最后引爆炸弹，以死赎罪。

100亿日元随着爆炸的气流和冬夜的寒风，飘落在神室町的每一个角落。由美因为伤势过重也离桐生和遥而去了。在伊达的劝告下，桐生为了抚养遥长大成人，决心坚强地活下去。虽然他继承了东城会第四代会长的位置，但是在就任的当天就宣布引退，将会长一职交给了帮助过他的寺田。这之后他走上了正道，和遥共同生活了一年的时间。

第01章 染血的书状

在这一年里，桐生时常忍受着噩梦的折磨。过去的一切如同烙在他的心中一般，挥之难去。风间、锦山、由美，这些人都已经离开了他，现在的桐生之所以还要继续活着，遥是他生活的动力。2006年的冬天到来了，桐生又带着遥一起去墓地，纪念过去的故人们。站在风间的墓前，桐生回忆着过去的事情，一年前的事件在他的脑海中浮现，一切如同发生在昨天一般。

就在这时，两辆轿车停在墓地入口，一个身材魁梧的男人从车中走了出来。他就是被桐生托以东城会会长之职的寺田行雄，以前曾经是“近江四天王”之一，现在则是东城会的第五代会长。寺田示意手下们留在墓地门口，向里面径直走去。

墓地里一片肃穆景象，遥和桐生还在那里祭拜。

“四代目，好久不见。”寺田来到桐生跟前，向他行礼。

“不要叫我四代目了。我已经不是道上的人了。……什么事？”

“是关于与近江联合结盟的事。为了避免全面战争的爆发，现在只有出此下策。而且……自从那起事件之后，东城会的内部已经支离破碎了，现在……”

“现在一切的事情都由你来做主。我现在已经不在黑道，所以用不着说什么了。”

“这我已经十二分的清楚。但是……我希望听从前代会长的意见！”

寺田朝桐生深深鞠下一躬，不肯站起。

“砰！”枪声划破了这里的平静，寺田捂着手臂，一个趔趄险些歪倒。桐生让遥躲到安全的地方，转身打量这些不速之客，他们的衣襟上有近江联合的徽章。带头的刺客操着大阪腔调，看来他们确实是从关西来的。

“这是来自关西的子弹吗……”桐生对寺田说道：“你带着遥快走！”

“可是……”寺田犹豫地看着他。

“你的身体与东城会的未来关系重大，这里交给我。”桐生的眼中闪出怒火：“我要让这些人知道，什么是道上的礼仪！”

一番拳脚之后，刺客们都被桐生打倒了。之后他向寺田问道：“你的伤怎么样？”

“没什么，只是擦伤而已……”寺田突然看到还有一人朝桐生瞄准，立刻飞身拦了过去。桐生在瞬间从地上捡起手枪还击，刺客挨了一枪跑掉了，寺田也中了枪，血流不止。

“寺田！”桐生抱住寺田，看到他从怀中取出一个信封，上面沾满了血迹。

“把这个……交给近江联合的乡田会长……”寺田的伤势严重，声音微弱：“我和四代目的才能不同，也许，这样对东城会更好一些……”

“寺田！”

寺田死在了开往医院的救护车上。桐生看着他留下来的信，若有所思。这时遥告诉他，自己暂时先回到以前住过的“向日葵”孤儿院生活，等事情解决之后再回来。

就这样，曾经在黑社会销声匿迹的堂岛之龙桐生一马，在退隐一年之后，他的生活因为这封信而改变。

当天，东城会召开紧急干部会议。

“我，东城会第五代会长寺田行雄，希望与近江联合第五代会长结成兄弟之谊，从此之后，希望彼此双方长期的抗争就此终结。”在东城会总部，代理会长职务的堂岛弥生（已故的堂岛宗兵之妻）向干部们宣读了寺田的书信。

“结盟？开什么玩笑！寺田会长就是他们杀的！和自己的仇人结盟？”一个头目站了起来。

“那你怎么想，为会长报仇吗？”一旁柏木针锋相对地提问。

“血债血偿，这才是道上的规矩！”那人依旧坚持自己的观点。

“好好想想，”另外一个头目发表不同的意见：“要和关西开战的话，可是需要很多钱的！”

“钱钱钱，为了这个你们连黑道的面子都不要吗！”

“各位请安静！”主持会议的弥生把目光投向桐生一马：“你真的要到关西去？也许他们会杀了你的。”

“这是寺田留给我的遗言。”桐生的态度很坚定：“而且我早有觉悟。他们会把目标依次定在东城会的头目们身上……”

“看来再怎么劝也是没用的了。”弥生也下定了主意：“这样的话，就托付给你吧。”

“大姐，怎么可以这样！”“能不能再重新考虑一下……”底下的干部们正在争论不休的时候，堂岛弥生突然拔刀指向他们。眼中露出杀意：“桐生为了东城会，不惜出生入死，你们这些人谁还有意见，就站出来说话！如果不跟他们讲和，那就要准备发动全面战争。不知道吗！”

这样一来，没有人能够说什么了。桐生决定动身前往大阪，但是在这之前，他要先找到一个人——堂岛大吾，也就是弥生与堂岛组长的儿子。他和桐生以前是好朋友，但是5年前曾经因为某种原因入狱，最近放出来之后意志消沉，一直在神室町一代喝酒混日子。桐生先去剧场前的广场打听消息，得知大吾就在酒吧SHINE，于是赶到那里。

堂岛大吾果然在SHINE喝酒，桐生和他打招呼，旁边的几个小弟一样围着大吾的小混混们上来找他的碴。看来这群人只不过是街边的小痞子，连堂岛之龙是谁都不

知道。为了不给这里的店铺制造麻烦，桐生将他们叫到外面，收拾了他们一顿。

这时大吾赶来将这些家伙打发回去。其实他对这些酒肉朋友也没什么好感。桐生劝他回到东城会，而大吾则说东城会和他没关系，现在他只信任桐生一个人，因为会内各种明争暗斗，他对东城会已经难以信任了。桐生对这一点也很明白。但是为了使东城会回到过去的样子，他们必须协力。如果大吾还不明白的话，就只好用拳头让他觉醒了。



两人干过一架之后，大吾终于决定重返东城会。桐生让他留守在东京，他却要求和桐生同去大阪。因为他与关西的近江联合也有一笔账要算……

第02章 关西之龙

第二天傍晚，桐生一马和堂岛大吾乘新干线前往大阪。新干线自从1964年开始运营以来，一直保持着高速、安全的特征。经过多次提速之后，现在从东京到大阪只需要2个半小时。

在去往大阪的路上，大吾向桐生讲述了自己与关西帮派的过节。5年之前，关西势力趁东城会内部空虚，公然到东京来挑衅。当时的大吾中了他们的激将之计，去找他们决斗的时候却落入圈套，被警察以违反刀枪管制的罪名逮捕，蹲了5年监狱。虽然和桐生的10年没法比，但毕竟也是令人痛恨的事情。而害他进监狱的人，正是近江联合会长的儿子，近江直属乡龙会的首领，乡田龙司。在找他报仇之前，大吾一直觉得自己无颜重返东城会。

不多时，列车已经到达大阪车站。桐生和大吾来到了这里著名的苍天堀（原形为大阪的道顿堀）。这里也如同东京的神室町一般繁华，各种娱乐场所鳞次栉比。要找近江联合的人谈判得到明天，今天先在这里玩一玩，放松一下吧，搞不好今后就没机会在这里玩了……在《十面埋伏》的琵琶曲中，桐生与大吾走进了苍天堀的步行街。（说点题外话：这段音乐和镜头切换都和《功夫》里面星爷与胖仔走进猪笼城寨时相似，难道这是驰星周对自己偶像的致敬？）

桐生在这里找到一个叫黑川的人。他是苍天堀一带的万事通，有什么问题找他去问就可以了。首先还是找个地方愉悦一下身心。**キャバレーグランド**是个不错的地方。但是想不到这里的夜总会居然只让有VIP卡的人进入，没办法，只好再找一次黑川，让他往那里打一个电话，再回去之后就可以以特殊的关系进去了。（看来在这种地方，人情的作用还是不小的）

这里环境不错，前台有艳舞表演，旁边还有钢琴现场伴奏，确实是高级酒店的派头。桐生与一位陪酒的女孩子聊起天来。关西人还真是够热情啊，一听到你口音不对就会问你是哪里来的，然后就拉起家常来。虽然桐生这次来大阪是“公干”，但是还会不失时机地放松一下，这就可见他是一个会生活的男人。（或者因为这一年来都是遥在一起的原因，压抑过多所以想来舒缓舒缓？当男人也不容易啊。）

桐生正在这里喝酒，突然听到旁边传来嘈杂的声音。有几个家伙嫌陪酒的服务员太少，正在找管理人的麻烦。陪桐生的女孩告诉他不要看这些人，他们都是这里出名的暴力团伙的成员，沾了他们的话搞不好会惹火上身的。这时一个老大模样、深色皮肤染着金发的男子傲慢地示意手下不要再闹。周围的几个家伙立刻变得毕恭毕敬，看来这位先生不是什么善主，得罪了他的话……

“知不知道我们老大是谁！”一个小弟向服务员炫耀着：“他可是近江联合未来的台柱子，人称‘关西之龙’的大人物！你们怎么会没听说过！”

这时那个首领脸色突然一沉，周围几个人的表情也变得很恐惧，纷纷指责那个小弟，说他讲错了话。只见那首领给吓掉魂的小弟倒了杯酒，让他喝下去，却在他捧起酒杯的时候用酒瓶在他脑袋上开了花。

“现在明白了吗？知道你说了什么不该说的？”首领一把抓起被砸得半昏迷的小弟。

“关西之龙。”远处的桐生突然插了一句：“他刚才应该是这么说的吧……”

“你小子……好大胆！”首领周围的几个随从立刻围住桐生：“你没事插什么嘴！”

“无意间听到的。”桐生面不改色，“真是安静不下来的地方啊……”

“好啊你，竟然偷听我们说话！”几个家伙面露凶光。

“你们的声音那么吵，我想不听都难。”桐生的话语中充满了钉子，局势顿时变得紧张，一触即发。

一个小弟趁桐生不注意，用酒瓶朝他后脑猛砸了下去。瓶子碎了，桐生却连眉头都没皱一皱。只见他反过身来，一把抓起那人，透过栏杆扔到楼下，砸烂了下面的钢琴。酒店里一时秩序大乱，受到惊吓的客人们纷纷逃走。

其他几个人更不搭话，径直朝桐生扑了上来。这几个虾兵蟹将怎么是堂岛之龙的对手，桐生三下五除二摆平了他们，剩下一直坐在那里的首领。

“好身手！”首领一边鼓掌一边慢慢走了过来，“实在是对不起，我的小弟们太容易冲动了。我手下居然没有像你这么了不起的人，你是关东来的吧？”

“是的。”桐生注视着面前的人，这个人在眉宇之间透露出乖张暴戾之气。难道说他就是……？

“啊，忘记自我介绍了。”那人一本正经地坐下，礼貌地对桐生说道：“在下是近江联合直属乡龙会第二代组长，乡田龙司。敢问阁下尊姓大名？”

“我……只是个无名之辈。”桐生见此人的身份果然不出自己所料，戒备之心顿生。

“哎，我对您如此推心置腹，您好歹也应该让我知道名字吗，真不能告诉我吗？”乡田龙司显得十分真诚，这倒让桐生不好意思了。他向乡田通报了自己的姓名。乡田的手下听到“桐生一马”这个名字后，都现出惊异之色。看来桐生的名字在关西也有不少人知道。

“阁下就是堂岛之龙，东城会的桐生一马先生吗？”乡田继续追问。

“我不认识这个人。”尽管桐生报上自己的名字，却仍然回避自己就是东城会成员的事实。

“说得也对。”乡田看了看桐生，对他说：“如果你就是那个人的话，是不会在这里和我喝酒的。他现在应该在拼命地准备扩军备战呢吧。对了，说到刚才的话，我讨厌别人叫我‘关西之龙’，知道为什么吗？”

桐生摇了摇头。

“说我是龙倒还不错，但是‘关西’就不好了。”乡田继续说道：“龙是没有什么关西、堂岛之分的，在道上，能够被称作‘龙’的男人，应该只有一个！今天晚上12点，神室町将有壮丽的焰火表演，是我给他们安下的焰火……到了明天，堂岛之龙，就应该死去了！”

桐生从乡田的眼神中，似乎明白，他并不是不清楚自己的身份。因为刚才他的眼里充满了杀气。

“哦，说得太多了。”乡田站起身，和手下准备离开。临走的时候，他对桐生说道：“对了，你明天出门的时候，还是使点香水什么的吧。因为你身上的血腥味太重了。”

看着乡田离去的背影，桐生在反复思索“12点的焰火”究竟是什么。钟表上的指针走到12时，这时东京神室町的千年塔上突然出现了爆炸的火光。一年前这里曾经发生过爆炸，100亿日元从这里消失。而现在，新的爆炸给这里带来了不祥的预感。难道说这只是灾难的开始？与此同时，警视厅也开始介入这一爆炸事件。实际上，制造这起爆炸案的，是某个来自海外的犯罪组织。

第03章 黑帮女猎手

大阪是一个不平静的城市，无论白天还是晚上。昨晚一名关东男子在夜总会殴打暴力团体乡龙会的新闻刚刚不胫而走，今天早晨某帮派的事务所里又迎来了麻烦——不过这次找麻烦的人是大阪府警察，拘捕名义是威胁某地产公司的社长。

“你昨天和小岛社长喝茶的时候，是不是敲了桌子？”一个年轻的女警察在询问这个帮派的头目。她是府警四课防止犯罪专门部门的主任，狭山薰。

“我当你说什么，就是‘咚’的那么一下，这也算威胁？”头目显然对逮捕决定持有异议：“我平时吃饭都这样，难道我连饭都不能吃了？”

“这已经是恐吓罪了。”狭山平静地说道，“就凭你们这些黑帮的势力，老百姓们见了你们都害怕。”

头目对眼前这个小丫头显然很不屑，但是狭山没有和他逗闷子的时间，她抓起木刀，将头目身后的镜扁玻璃打得粉碎：“把他带走，恐吓、伤害、偷税漏税，带到署里好好审问！”

“你干什么！”头目忍不住出手打了一个逮捕他的警察，却被狭山拿木刀指着自己的鼻子：“现在再加上一条，妨碍公务罪！”

狭山回到警署之后正好遇到自己的上司别所魁接到上级打来的电话，得知现在桐生一马来到了关西准备和近江联合谈判，如果他有个什么三长两短的话，也许会引起东西黑社会势力的全面战争。为了避免最坏的局面出现，警视厅决定要派人保护桐生，狭山主动向别所课长要求保护桐生，并且打算借此机会进入关东地区调查这些组织。尽管别所不想让狭山执行这个任务，但是在她的强烈要求下还是答应了。

与此同时，桐生一马与堂岛大吾来到了近江联合的总部。大吾告诉桐生，昨天晚上的爆炸事件摧毁了风间组的事物所，但是柏木组长幸好无事。看来这确实是乡田龙司策划的阴谋。这时近江联合的大门打开了。里面的排场与东城会不相上下。桐生与大吾在数百名近江联合成员的夹道迎接之下走进了总部大楼。这些人恭敬的身影背后，有什么埋伏呢……？

二人来到总部的会议室。近江联合下属直系组织的头目都在那里。桐生在他们对面正襟危坐（当然是有礼貌的跪坐），而大吾则十分随意地坐在桐生一边。

这时屋门打开，一个坐轮椅的老人在数人的护送下来到这里。他正是近江联合第五代会长，乡田仁。旁边戴眼镜穿黑衣的是乡田会长的亲信、近江直属高岛会的会长高岛辽，还有一个摇着黑纸扇戴金边眼镜的胖子是近江直属千石组的组长千石虎之介。宾主双方互通姓名，并且就共同关注的问题交换了若干意见。会议在融洽的氛围中进行。不料大吾突然口无遮拦，当面指责乡田会长，说寺田就是近江的人杀的，用不着在这里假仁假义地道歉。乡田会长顿时面露难色。此时高岛辽向他解释说，去年的事件和这次寺田被杀害的事情，都是乡田会长的儿子——乡田龙司私自以近江联合的名义所做的，并不是近江本部的意思。



而千石则很不屑地说，寺田本来是近江的人，叛变到东城会之后无论对他怎么惩罚，是烧、是煮都是应该的。还挑衅地对大吾说，如果想要他们给寺田送帛金的话，10亿20亿都不成问题。说完便大摇大摆地离开了。

“您也看到了，这就是近江联合的现状。”乡田会长对桐生解释说：“120个直属部门，3万5千名成员，要管理这么大的家业，是很困难的事情。现在像高岛和寺田这样的人能够成为后继者，但是像千石和龙司这些年轻人却不听从劝告。……现在是实现东西双方的势力均衡的时刻了，我们希望桐生先生能够负责起重建东城会的任务，如果需要我们协助的话，我们将十分愿意效力。”

桐生见事情有了转机，就将寺田的书信呈递给乡田会长，信封上的血迹依旧鲜明。乡田会长看完信，答应双方平分势力。桐生准备回去向代理会长报告，而乡田则主动提出亲自去东京促成此事。一场危机终于要化解了，就在这时……

“想不到还真是你啊，堂岛之龙桐生一马。想和我们五五平分天下？依我看，八二，不，就算是九一我都未必同意！”乡田龙司带着一群手下冲进了会议室。堂岛大吾想上前讨还旧债，却被他用刀鞘打倒。

“你当这里是哪儿？”桐生对乡田龙司怒目而视：“这里是近江联合的总部会议室！”

“是的，我们正是来发动政变的。”乡田示意手下用武器威胁所有的执行部成员，包括自己的父亲在内：“把他们全部带走！”

好不容易谈判就要成功，却被乡田龙司这么一折腾，眼看马上到来的成果就要毁于一旦，大吾突然偷袭乡田龙司，决心把他拖住，并且叫桐生去把会长追回来。没有办法，桐生只好一路打到楼下的院子里，将会长救出。但是大吾并没有拦住乡田龙司，最后还是被他追了出来。

这时桐生告诉大吾护送会长离开这里，目前两大组织和谈是最重要的事情，而他将负责对付追上来的乡田龙司。龙司似乎也很乐意接受桐生的挑战，在他看来，关东之龙与关西之龙在这里决出胜负，比政变夺取组织领导权更有意义。

经过一场苦斗，桐生一马勉强占了上风。但是他认为这场战斗并不公平，毕竟龙司先和大吾打过一场，以大吾的实力，乡田龙司在和桐生一马交手前应该已经消耗了相当多的体力。于是他约定与龙司今后再分胜负。

虽然乡田龙司不甘心，但是这附近响起的警笛声使他不得不暂时退却。这场激斗已经震惊了大阪府警，成群的警车从近江联合的大门鱼贯而入，甚至还有一辆专门运送犯人的大轿车。看来这里的警察对处置这样的事件早有准备。

“把本部所有的人都带走！”狭山薰向桐生一马出示了自己的证件：“现在你作为伤害的现行犯，已经被正式逮捕了！”

当手铐又一次铐到桐生手腕的时候，他意识到，这次的事情将造成多么严重的影响。

第04章 近江四天王

东京，警视厅内。一个穿着浅色风衣的男子出现在走廊里，见到他的警察都向他敬礼。此人就是一年前在神室町单独进行搜查，最后破获神宫京平案的“传说中的刑警”伊达真。据说他在那起事件之后主动辞职，在递上辞呈的时候还打了自己的上司……且不管这些传闻真实与否，伊达在许多年轻警察中似乎已经颇有人气了，他在这里遇到的一个女孩子居然还是他的崇拜者，这种崇拜对于新人来说，貌似不是什么很好的倾向。不过今天我们故事的焦点并不是伊达与他的fans们，而是另外一个人——曾经与伊达真合作过，在调查海外黑帮的时候对嫌疑犯痛下杀手，人称“鬼瓦”的瓦次郎，20多年前出现在火海中的那个警察。

这次伊达被召回来，是负责神室町治安工作的须藤纯一的安排。伊达和瓦一起来到须藤的办公室，警视厅公安2课的仓桥涉也在那里。这次负责国家安全的2课与负责本地治安的4课之所以一起协作，重要的原因是引起前两天的爆炸事件的主谋之一正是乡田龙司。他在爆炸前夜曾经和一个不知名的人物通过电话。目前这个人的身份还没有确认。但是仓桥给伊达提供了一条线索：在一年前的事件中，伊达与Star Dust酒吧的经理一辉相识。实际上，“一辉”只是这个人的化名，他的本名叫“康珍羽”，是韩国人。最近在神室町一带活动的韩国组织和他来往密切。所以仓桥要伊达他们去调查这个“一辉”的情况。

话分两头。桐生一马被嫉恶如仇的府警主任狭山薰逮捕（需要主任亲自押解，这也说明桐生的身份确实非同一般），一个原黑社会的老大落在一个见到黑社会就恨不得生吞活剥的女警察手里，究竟会发生什么事情尚不可知，但是凶多吉少是肯定的。谁知狭山把车开到没人的地方，帮桐生解开了手铐，并且告诉他，实际上她在执行“保护”桐生一马的任务。不过，桐生出生入死这么多次，每回都能从鬼门关里爬回来，现在和狭山在一起，究竟谁保护谁还很难说。果然不出所料，桐生发现远处楼上有个人在拿狙击步枪瞄准这里，急忙把狭山按在了座位上，谁知还是晚了一步，子弹打进了狭山的肩膀。桐生急忙问她最近的医院在哪里，她只说了个“苍天堀葵”就昏过去了。

真是没办法，现在得赶紧找到这个“葵”才能解救受伤的狭山薰。目前唯一可以联络的人就是本地的万事通黑川了。桐生找到黑川，从他那里得知“葵”是一家小酒馆的名字。救人要紧，桐生赶到那里向老板娘请求帮助，老板娘却当他是来收保护费的，声称自己没钱给他。情急之下桐生只好提起了狭山的名字，老板娘这才知道发生了什么事情，于是叫桐生赶紧把狭山薰背到这里来。

桐生回到来时的地方，从车里扛出了血流如注的狭山薰（说来也怪，不下车倒没事，一下车就开始喷泉一样飚血，真不知道狭山MM的身体构造是什么样的）。桐生在最短的时间之内把她背到“葵”，老板娘为狭山实施了紧急手术，我们的女主角才算是脱离了危险。

之后桐生与老板娘聊了起来。这里的老板娘叫民代，是狭山薰的养母（怪不得平时不怕收保护费的，原来是有个警察主任女儿撑腰啊），以前做过医生，所以对于伤口的处理比较在行。薰的亲生父母在她出生不久就去世了，这些年来一直是民代把她抚养成人的。同为孤儿出身的桐生对面前的这个女警察产生了一点好感，也许是因为相同命运的原因吧。

看到薰的伤势没什么大碍，桐生开始担心大吾和乡田会长的安危了。他从“葵”出去之后接到了大吾的电话，他和乡田会长暂时没有危险，正在赶回东京的路上。现在可以暂时松一口气了，随后民代又给桐生打来电话，说换药的绷带没有了，于是桐生又跑了趟药店，把绷带买了回来。

这时狭山薰已经恢复了意识。虽然她有伤在身，但是仍然不肯放桐生走。桐生告诉她要去查袭击他们的人，目前唯一的线索就是从薰身上取得的子弹。薰向桐生提供了一个可以鉴别子弹的人——此人名叫江崎，平时常在苍天堀的雀庄（麻将馆）打麻将。只要到麻将馆找到一张“三缺一”的麻将桌就可以找到他，江崎是三个人中光头穿马甲的。只要要求和他打麻将，并且说“押多少钱随你的便”，就算是对上暗号了。之后可以向他询问一些情报，不过，这个服务不是免费的。

桐生来到麻将馆门口，看门的人不让他进去。好说歹说这家伙就是软硬不吃，一顿暴打之后就把路让开了（果然是一个人善被人欺的世界）。之后桐生来到楼上，找到了三缺一的麻将桌。用狭山教他的方法对完暗号之后，江崎答应帮他鉴定子弹，但是开价10万，钱不够就不帮忙。桐生只好给了他钱，之后他对桐生说，这种子弹不是普通的走私武器用的，目前只有高岛组才能搞到这些装备。高岛组，不是那个眼镜的组织吗？看来事情又进一步复杂化了。

桐生还想打听点消息，谁知江崎突然翻了脸，告诉桐生说有人拿1亿日元买他的脑袋。接下来江崎的手下听到1亿元的悬赏之后都两眼冒光，朝桐生围了上来。这群见钱眼开的家伙不知道眼前这位是名震关东的打架王，刚刚还在近江联合总部收拾了几十人的堂岛之龙，这不是拿鸡蛋往石头上碰么……麻将馆被桐生拆了个底朝天，江崎也被打得只剩下半条命，桐生问他是谁肯出这么大价钱要自己的人头，走投无路的江崎只好说了实话：出手如此阔绰的，果然是许诺拿20亿给寺田办丧事的千石虎之介。

看来此地不宜久留，桐生做好了回东京的打算，首先回到了小酒馆“葵”。还没进门时，桐生就听到薰和民代讨论起自己的事情。原来薰是想借助这次机会进入东京调查东城会的情况，以证实自己的身世……

第05章 被隐藏的过去

桐生一马和狭山薰回到了东京，这时薰的枪伤复发了，而且还在发烧。这里可没有熟人开的医院。桐生不顾薰的反对，抱着她去了一个地方。

这里是荒废的小酒吧SELENA，以前曾经是桐生、锦山和由美他们一起聚会消遣的地方。自从一年前的事件之后，这个地方已经成为无人居住的空房，但是设施还能使用。桐生把薰安置在这里之后让她别乱跑，随后接到了柏木修打来的电话。看来他确实没有在爆炸事件中受太大的影响，只是大吾和乡田会长一直没有来，情况似乎有些不对。现在东城会又要召开紧急干部会议，桐生也要出席。

在准备打车前往东城会总部的时候，桐生又接到一个匿名的电话。对方说，堂岛大吾和乡田仁会长都在他们手里，如果想见到他们的话，就在次日凌晨1点在天野大厦的楼顶上见面。这正是应了“祸不单行”这句老话，什么事情总是赶在一起发生。如果说这不是命运的巧合，那只能说明这是个精心策划的阴谋了。

在东城会干部会议上，桐生向代理会长等人通报了一切。乡龙会发动了政变，海外组织绑架了大吾和乡田会长，这些情况重合在一起，所有的事情都是乡龙会勾结海外组织造成的。乡龙会对神室町并不熟悉，那么在这里从事破坏活动的只能是这个神秘的海外组织了。以他们对这里如此熟悉的程度来看，明天1时的约会也一定是圈套。但目前除了去那里之外，也没有其他方法来调查这些神秘人的底细。于是弥生让负责天野大厦一带的新藤浩二为桐生提供保护工作，却遭到了他的拒绝。

原来新藤浩二本是锦山彰的手下。在一年前的事件之后，锦山组和岛野组处于群龙无首的状况，新藤将这两个组重新合并，成为锦山组第二代组长。之后又继续收编其他旧部，第二代锦山组逐渐成为东城会内最大的势力。按说他现在是最有能力为桐生提供保护的人，但是他宣布因为自己的老大锦山死于和桐生的争斗之中，他们的人对桐生也怀恨在心，所以拒绝提供保护工作，否则就集体脱离东城会。桐生似乎看出，新藤拒绝伸出援手，似乎不仅仅是和自己有仇的原因。

会议结束之后，桐生刚一出门就遇到了身份不明的刺客，只好把他们收拾之后交给小弟们处理。之后桐生接到薰打来的电话，原来她匆忙赶到东京，没有带换洗的衣服，所以拜托他去帮自己买贴身的内衣（……），顺便还要带几罐啤酒过来。真不知道这个平时一本正经的淑女还有喝酒的爱好，照办就是了。桐生到这里最著名的“堂吉诃德”便利店，为薰买了内衣和啤酒，之后回到了SELENA。

“我回来了。”桐生推开门，却发现屋内没有狭山薰的身影：“哪里去了……”

“哦，真舒服，全身都是汗的时候洗个蒸汽浴再好不过了，所以我就用了浴室。”薰从浴室中走出，身上围着浴巾：“这里原先是色情服务场所吧？这么窄的地方还有浴室，要是在关西的话一定我会检举你的。”

“伤好了没有？”桐生半关切地询问。

“虽然还有点发烧，但是伤口已经不怎么疼了。”薰一边说一边背过身去换上浴袍。她的后背暴露在桐生面前，桐生下意识地转过了头。

“谢谢你买的东西。”薰换好了衣服，扎上腰带。

“你是为了了解东城会，才接近我的吗？”桐生点上一支烟，对她说道：“我没有偷听，只是无意间听到你们的对话的。”

薰对于桐生的单刀直入有些意外。不过既然事情已经挑明，就没有隐瞒的必要了。她打开一罐啤酒，一边喝一边对他说：“以前我一直想知道自己的身世。妈妈说我的亲生父母是病死的，但是我一直怀疑。我有一次听她在电话里很生气地说：‘都是因为东城会，薰才会这么不幸。’所以，我想把隐藏的过去查个明白。”

“我很理解你，”桐生对薰说道：“其实我以前也有过隐藏的过去。但是，知道了那些事情之后，我变得

很痛苦。有的时候，这样的过去还是不知道比较好。”

“知道了过去的人都这么说吗？”薰并没有放弃自己的打算。

“或许是这样吧。”桐生知道想劝住她也是不可能的，只好暂时把她看住，不要出别的事。

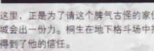
下一步的计划就是明天凌晨一点在天野大厦的人质解救行动。但是目前没有收到任何绑匪发来的消息。而目前又没人帮忙，所以现在去找几个得力的援手是当务之急。桐生知道去哪里找人，他带着薰一起来到了赛之河原的公共厕所门口。

“这……这是男厕所啊！”薰看到厕所标记，有些脸红。

“跟我来就是了。”桐生拉着她走进厕所里，这里有一个暗门通向赛之河原的内部。

在一年前，这儿还是无家可归者聚集的地方，肮脏，贫穷，混乱。一年之后，曾经是黑社会头目的真岛组组长——真岛五朗将自己的帮派改组成建筑公司，将原先在这里流浪的人收编为工人，准备在这片鸟不生蛋的地方创造一片新的奇迹。在一年的时间内，一座新的大楼拔地而起，“神室町ヒルズ”成为这里最高的建筑。

桐生带着薰来到地下歌舞伎町，这里简直就是一座地下城，五光十色的景象让薰惊奇不已。这里原先的主人，一年前提供情报的赛之花屋已经接受警方的邀请，把自己的办公地点改在千年塔，而这里现在则成了“真岛建设”老板的天下。桐生到这里，正是为了请这个脾气古怪的家伙重新出山，为东城会出一份力。桐生在地下格斗场中打败了真岛五朗，得到了他的信任。



第06章 绘图

伊达真和瓦次郎在同一天晚上找到了STAR DUST，并且通知一辉说警察要出动400人，对神室町的娱乐场所进行彻底清查，调查前日的爆炸事件。瓦次郎相信，只要一辉和海外组织有关系，就一定会在第一时间通知自己的同伙。虽然伊达仍然不肯相信这里的老板和外国人有联系，但是当他看到一辉趁他们不注意跑掉的时候，不信也得信了。于是两个人朝一辉逃走的方向紧追了过去。

再说桐生这边。前面该处理的事情处理得差不多了，现在该去天野大厦会会那帮绑匪了。他们路过STAR DUST的时候，正好碰上店长悠也，悠也把一辉和伊达他们的事情告诉了桐生。虽然情况不是很清楚，但是目前暂时还帮不上他们。桐生来到剧场前广场，找到了提供情报的森田，从他那里问到了天野大厦的位置所在，原来在七福町以西。当他们赶到那里时，却发现大楼的门上了锁，原来一群自称“Team 16 Bit”的小混混们把这里当成了据点，见到桐生之后居然不知天高地厚地来讨打，无奈的桐生只好应他们的要求扁了他们一顿（世界上喜欢找虐的人还真不少），之后才问出钥匙在他们老大的手里。

随后，桐生在药店附近找到了“Team 16 Bit”的头目，原来是一胖一瘦两兄弟。他们也不肯交出大楼的钥匙，不过收拾收拾他们就OK了。拿到了钥匙的桐生和薰赶回天野大厦，桐生让薰在下面等着，自己朝里面走了进去。

楼道里果然有人埋伏。好在桐生早有准备，在连续三次打败来犯的黑衣人之后，桐生来到楼顶，令他惊讶的一幕发生了。

“伊达？”桐生发现伊达真和另外一人（瓦次郎）也在天台上，而对面站着的两个人……都是一辉的样子！

“这是怎么回事？”桐生被眼前的一切迷惑了。

“我是真的！我被他们监禁，他是假冒我的！”其中一个一辉开口了。

“胡说！”另外一个一辉说道，“明明是你绑架了我！”

“看来这真是个圈套……”桐生明白了，绑架大吾与乡田会长的人，和面前的假一辉必然有联系。但是……他们两个谁是真的？

这时瓦次郎突然拔枪指向其中一个一辉，“就是你没错。”

“怎么、怎么会是我呢？你搞错了吧！”那人急忙为自己辩解。

“就算你能够改变相貌，声音是不会变的。”瓦次郎盯着面前的人，“这个人不是你们认识的一辉，而是海外组织的成员。说，你的背后到底还有谁？”

伊达见状也拔出枪，指向瓦次郎，“你要做什么？又要当着我的面杀人吗？”

“这家伙身上的血味太浓了，我一闻就知道。”瓦次郎的神色没有改变。

这一来简直乱了套。在伊达和桐生分不清面前两人谁是真正的一辉的时候，那个被瓦次郎用枪指着的一辉突然从身上抽出两把枪，一枪打中瓦次郎的大腿，另外一枪打在旁边那个一辉的身上。

“没错，桐生，打电话把你叫到这里来的，确实是我。”假一辉见事情败露，终于露出了他的真面目。这个人就是警察们正在调查的韩国人康珍羽。他在半年前整了容，变得和一辉一模一样，之后就将其绑架，然后在STAR DUST混了半年时间，对神室町的环境逐渐熟悉。这次绑架了大吾他们之后，又故意把桐生引到这里来，本来想来个斩草除根，没想到被瓦次郎和伊达他们跟了来。不过既然来了就不用走了，康珍羽决定把他们全部杀死，以除后患。

“伊达，你还迷惑什么？快开枪啊！”在瓦次郎的提醒下，伊达朝康珍羽开了一枪，子弹擦着他的额头飞了过去，康珍羽的脸上顿时染满了血迹。

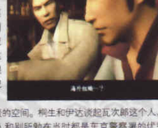
“Ssibal yongkedo……！（干得好啊你！）”受伤的康珍羽当时失去理智，连日语都不说了，“Jukoe！（去死！）”

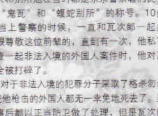
一声枪响之后，倒在地上的却是康珍羽自己。原来狭山薰听到了枪声及时赶来，救了在场的四人。这时大楼周围警笛声响成一片，刚才的枪声把警察都招来了。虽然刚才杀死康珍羽属于正当防卫，但是目前的情况很难和警察解释清楚。再加上瓦次郎和一辉身上还有伤，现在看来只好暂时躲避一下，再想办法。

第07章 海外组织的阴影

突如其来的枪击案使天野大厦四周被警车围得水泄不通。桐生和伊达分别背着一辉和瓦次郎，准备到附近的柄本医院采取应急处理。这附近警察很多，如果被他们发现的话则很麻烦。这时狭山薰主动提出引开一部分警察的注意，然后桐生和伊达就可以趁乱把人救走了。

好不容易绕开街上的警察，桐生等人赶到了柄本医院。医生立即为一辉做了手术，伤者暂时没有生命危险。之后桐生和伊达准备找个地方交换情报，这里人多眼杂不方便，于是桐生想到了一个地方。





两人暂时离开医院，来到英国式小酒吧PANDAM。这里的老板倒是很给桐生面子，把客人都清走，给他们留下私谈的空间。桐生和伊达谈起瓦次郎这个人，伊达说，这个人和别所勉在当时都是东京警察署的优秀探员，分别有“鬼瓦”和“蝮蛇别所”的称号。10多年前，伊达刚当上警察的时候，一直和瓦次郎一起办案。当时他是很尊敬这位前辈的，直到有一次，他私下看到瓦次郎调查一起非法入境的外国人案件时，他对瓦次郎的尊敬完全被打碎了。

当时瓦次郎对于非法入境的犯罪分子采取了格杀勿论的态度，所有把他枪击的外国人都无一幸免地死去了。虽然这些案子事后都以正当防卫做了处理，但是瓦次郎草菅人命的行为使伊达难以理解。他曾经向瓦追问过原因，得到的回答却是“没有办法，他们都是坏人”。仅仅以这个理由就随便剥夺他人生命的瓦次郎逐渐背上了“杀人刑警”的恶名，最终被调离了原先的职位。

瓦次郎为什么每次见到外国罪犯都要不遗余力地消灭呢？伊达认为这不只是他脑子里有排外思想的原因。但是这幕后究竟有什么苦衷，谁也不清楚。看来这个问题只有去问瓦次郎本人才能搞明白。

之后桐生回到医院，瓦次郎和狭山薰在那里。一辉还在手术中，具体情况不明。这时突然有两个彪形大汉闯了进来，冲进手术室，见了医生不由分说抬手就打。他们俩是谁呀？

“Inomi kang i nya?（这家伙是康吗？）”其中一人对另外一人说道。

“Ya, kwaen cha na? Ilona!（喂，你没事吧？）”另外一人见一辉还醒着，急忙朝他说话：“Kowonharoe wasso!（我们是来救你的！）”

“你们……是……谁啊？”一辉当然不会韩语，看来这两个陌生人是康珍羽的同伙。

“Ani. Inom kang i anya!（不对，这家伙不是康！）”两人察觉情况有点不对，急忙夺门而逃，却被狭山薰拦住了。还没等她问出个究竟，其中一人故技重施，将她打倒在地。

一旁的桐生终于看不过去了，走在前面一把将他们拦住：“等一下。你们……”

“真是罗嗦的家伙。”那大个子骂了桐生一句，转身便走。

“原来你们会日语啊。”桐生眼中冒出怒火，“那就更不能原谅了。居然对女人下手，你们还算是人吗！”

“你小子死定了，这就宰了你！”两个壮汉一看跑不掉，就朝桐生冲了过来。

这两个家伙虽然人高马大，但是和桐生比起来毕竟差了一截，再加上身体笨重，很快就被打趴下了。这时瓦次郎突然冲上前去，拿枪指着其中一人的脑袋问道：“你们是哪里来的！”

“住手！”桐生想拦住瓦次郎，但是瓦手中的枪却响了，子弹打在旁边的地上。

“再不说的话下一发就真打到你头上。”瓦次郎这招果然奏效，那人用韩语对他说道：

“Hanguk ui jojik……Jinkwoenpa……（韩国的组织……ジングォン派……）”

这时警车的声音传了过来。看来这里也被包围了。是刚才的枪声惹的祸。没有办法，桐生只好带着薰和瓦次郎回到刚才伊达所在的酒吧里。

“真拳派？”伊达看着瓦次郎写给他的字条，这就是那个海外组织的名字？

“是的。”瓦次郎解释道，“在韩国语中，‘真’读作‘ジン’，‘拳’读作‘グォン’。‘真拳派’的名字，可以称作‘ジングォン派’。”

“ジングォン派？”狭山薰回味着这个名字，“没有听说过这个组织啊。”

“那也难怪。”瓦次郎解释道，“和日本的暴力组织不同，韩国的黑帮已经隐秘化。他们是不使用代纹，也不公开行动的。”

瓦次郎居然懂韩语，这倒出乎大家的意料之外。

“咱们现在马上转移吧。”伊达对大家说，“这里也越来越不安全。我发现店长似乎时常在和什么人秘密联络，而且……他在调查你们两个。”他拿出两张照片，上面居然是桐生和薰，这是在酒吧的抽屉里找到的。

桐生意识到事态严重，但是这里的店长并不是坏人，他背后一定有什么苦衷。于是他叫三人先走，自己留在这里等店长回来。不料店长回来之后被桐生一问就变了脸，带着一帮店员没鼻子没脸地打了过来。说实话人家桐生本来不想和他动手，现在倒好，店里的东西也都遭了殃。一顿乱捶之后，被打倒的店长才说出了实情：原来他们店的经济效益每况愈下，最后沦落到借债维持。后来大阪一个叫千石的有钱人向他们悬赏一亿要取桐生的性命（一猜就是这个钱多得烧手的家伙整的），这帮平时老实温顺的小市民受到利益驱使，全都变成了赏金猎手。金钱的力量确实不能小看啊。

桐生对这些人的行为表示理解，并且要求他们不要

放弃，继续把店开下去。至于经济上的损失，他会想办法弥补的。在充分显露了男人本色之后，他回到SELENA，与众人会合。

谁知当桐生回去的时候，三人却坐在那里发愁。原来大厦顶楼发生枪击事件的时候，摄像机拍下了康珍羽中枪死亡的瞬间。但是由于镜头的偏差，只拍下了伊达拿枪指着康珍羽的画面。由于伊达已经辞职，此时不应配有手枪，他一下成了那天晚上“谋杀案”的嫌疑犯。

第08章 嫌疑犯

在警视厅的会议室内，须藤、仓桥和上司正在观看一盘录像带。从带子的内容来看，是伊达在最后枪杀了“一辉”。而从现场发现的子弹，经过鉴定与伊达使用的手枪相符合。这些证据已经100%地将伊达推到了“杀人嫌疑犯”的位子上。

尽管须藤解释说邀请伊达调查此案是警视厅的要求，而且允许他用枪的许可也是警察方面给的，但是由于这次调查并未公开，所以伊达持枪的合法性仍然受到质疑。而且这盘录像带可能已经到了记者手中，假如“前任警察开枪杀人”的消息被媒体炒作的话，将给警察部门带来极恶劣的影响。因此上司宣布针对千年塔大厦爆破的调查以及海外组织的调查全部由一课接管，公安和4课被取消了调查资格。而且，伊达必须被逮捕。这样一来，须藤等人针对乡龙会和海外组织的调查进入了不利的局面。

与此同时，桐生、狭山、瓦和伊达四人在SELENA商议下一步的计划。狭山薰坚持说康珍羽是自己所杀，可以以自己的手枪提出弹道鉴定。但是瓦次郎对她说，假如伊达杀人的事情是有人陷害的话，那么薰的子弹应该已经被抹消掉了。桐生表示目前有两件事情要做，一是继续追查真拳派成员的动向，另外一个就是赶紧把大吾等人救出。要完成这两件事情，没有足够的情报是不行的。这个时候，一个人的名字浮现在桐生和伊达等人的脑海里。

赛之花屋，曾经是神室町的情报专家。以前一直隐居在赛之河原一带，后来接受警察的聘请回到了自己曾经坐过的岗位，继续从事情报分析工作，办公地点改在千年塔的50层。现在看来，找到他才能解决所有问题。

桐生和薰来到千年塔。这里虽然前日遭到爆破袭击，但是结构依旧坚固。花屋所在的位置是楼上的第50层，二人来到那里，只见花屋换了一身警服，那样子与一年前大不相同。应该说，这位曾经做过警察的大叔又回到了原来的位置上。



桐生与花屋寒暄了几句。谁知花屋对同来的狭山薰的资料却了如指掌：20岁上大学时通过了公务员II级考试，经过人事部门推荐，直接进入大阪府警察厅。今年调入府警4课，担任主任职位。在短短4年之内升任为警部补，这样的情况以前是没有的。此时桐生对狭山薰有了新的认识，不过在这之前，还是要和花屋说起伊达的事情。

花屋告诉桐生，这盘录像带的疑点很多，画面里只有伊达和“一辉”两人。像这样不充分的证据，他是不会提交给警察的。也就是说，是什么人在他没注意的时候，将这卷录像带交给警察的。虽然怀疑自己手下的人里有奸细，但是这些人都是从赛之河原跟他一起来这里的，没有值得怀疑的理由。

正说话间，监视器上出现了堂岛大吾的身影。花屋指示手下追查他的位置，这时却发生了电力不足的意外情况。原来是有人在地下的变电室里搞破坏，这时候干出这种事情的，不会有别人。桐生要求去变电室查出破坏者的身份，并且阻止他们的行动。

变电室在地下10层。入侵者一共有8人，桐生在收拾掉其中7人之后，发现带头的是一个身材高瘦的家伙。他就是一年前曾经参与绑架遥的近江联合干部林弘，在那起事件之后下落不明，原来是投靠了乡田龙司。桐生和他也没什么好说的，经过一番激烈的搏斗（这家伙没别的就是血多，不好打），破坏变电室的家伙们被清除，桐生和薰又回到了50层的信息中心。

正所谓屋漏偏遭连夜雨，好不容易恢复了电力供应，花屋的计算机系统又遭到黑客攻击。对方的手段十分阴险，竟然绕过防火墙袭击了服务器。实际上这又是那个内奸搞的鬼。不过正所谓是兵来将挡，水淹土囤，狭山薰在这时候显示出了她的真正实力。原来她进入警察部门时依靠的特长正是计算机编程技术和高科技犯罪防治，这才是她在4年内被迅速提升的真正原因（21世纪什么最贵？人才！）。在她的努力下，打入我方内部的黑客被顶了回去，一切系统恢复正常。监视器显示，堂岛大吾被囚禁在桃源乡的楼内。事不宜迟，桐生和薰朝那里赶了过去。



“桃源乡”以前是一家中华风的酒店，在一年前的事件中荒废，很多地方地板都被轰得支离破碎。桐生赶到那里，果然有许多乡龙会的成员在埋伏。但是这些杂兵不是他的对手。在最上层干掉两个使枪的小头目之后，桐生终于救出了大吾。

“对不起，乡田会长被他们带到别处去了。”大吾的声音有些虚弱。

桐生帮他解开绳子：“我来晚了，应该是我说对不起才是。身体没什么事吧？”

“怎么会没事，我都快死掉了。”

“啊？哪里受伤了？”

“没。只是肚子饿得要死而已。”

“……看来你没什么大问题。”

第09章 近江大侵攻

经过一番无厘头的对白，桐生和薰带着大吾回到了SELENA。这时柏木修闻讯赶了过来，大家向大吾询问绑架者的情况。大吾证实这些人是韩国的“真拳派”，柏木因而大吃一惊，因为在日本的“真拳派”早在20多年前就被杀光了，而这件事情一直被警察掩盖，所以没有留下任何记录。

当时，除了堂岛组之外，在神室町影响最大的帮派是海外势力“真拳派”。为了确保自己的利益，组长堂岛宗兵与岛野、风间等人商议，将真拳派秘密剿除。当时风间始终不同意这么做，但是在这个老大说黑就是黑、说白就是白的世界，是没有商量的余地的。那天晚上，风间和岛野等人偷袭了真拳派在一个迪斯科舞厅的总部，将全体成员杀害。

从此之后，堂岛组在神室町扩张地盘，成为执东城会之牛耳的组织，东城会的影响也由此扩大到整个关东地区。当时人们都以为真拳派就此覆灭，但是现在它的成员复仇而来，又和乡龙会勾结在一起，这也许是当年逃脱的幸存者所为。真拳派的出现，乡田会长被劫持，以及出现在花屋那里的奸细……种种情况表明，一张精心策划的阴谋之网，正在神室町的上方张开。

第二天是东城会第五代会长寺田的葬礼。桐生等人身穿正装，在总部接待前来吊唁的人。这时所有人的手机都没有了信号，正在大家茫然失措的时候，一群人突然闯进了葬礼现场。不用猜都知道是谁，乡龙会的人选了这么个日子来砸场子，你当桐生他们一点防备都没有啊？在桐生一马和堂岛大吾的共同努力下，这群来挑衅的小把戏被击退，但是真正的主角现在才登场。

不多时，又有几辆豪华轿车驾临东城会总部。乡田龙司身着黑色和服，纯是一副诚心诚意来参加葬礼的派头。尽管东城会的人都对他怒目而视，这家伙还是做了一通表面文章，随后却当着众人的面把东城会有头有脸的人物奚落了一番，又让人在地上倒了一大堆钱作为帛金（出手确实大方，足有一个亿，这可比只吹牛不上税的千石强多了）。这种“吊唁”所具有的侮辱性，远比派几个小弟来砸场要来得厉害。

龙司临走的时候告诉桐生，三天之后他将在神室町发动大举进攻，但是这之前，千石组会先来打头阵。为了抵挡千石的进攻，桐生和薰朝神室町赶了过去。但是在一路上只看见被揍得七荤八素的千石组成员，据他们说是一个“非人类”的家伙把他们修理成这样的。等桐生赶到神室町南头，才发现果然是人称“岛野狂犬”的真岛五朗把这些来犯之敌给灭掉了（一个人收拾一个连的敌人，果然是非人类）。但是真岛也受了重伤，并且告诉桐生说这其实是千石组的调虎离山之计，他们的真正目的是用直升飞机搞空降突袭，而且东城会里出了叛徒，新藤浩二被千石拿钱收买，做了内应（桐生：我就知道这小子不是个东西）。这时狭山薰留下来照看受伤的真岛，桐生紧急赶回总部救急。

谁知道到最后桐生还是来晚一步，弥生、大吾、柏木等人都被新藤挟持，与此同时东城会的许多干部都被人以各种方式暗杀。桐生质问新藤为什么要叛变，他却回答说，钱和权力只是他追逐的一部分，他的另外一个目的是想得到堂岛弥生（靠，超级熟女控啊，人家弥生大姐的岁数给你当妈都够了……）。不管这么多了。总的来说，像新藤这号不忠不孝不仁不义的家伙居然继承锦山组的衣钵，打起架来就知道逃跑和偷袭，假如锦山彰泉下有知，恐怕会被气得再死一次。

经过一阵较量，桐生将新藤制服。不料这家伙死到临头还想玩偷袭，结果被堂岛大吾先下手为强，一枪毙命。虽然东城会的内奸已经肃清，但是这次突然袭击导致的干部损失已经超过了想象，很多帮会面临解散的危机。现在乡田会长下落不明，已经没有和近江联合谈判的余地了。弥生只好宣布在神室町看到近江的人一律格杀勿论。在这紧急的时刻，能够带领东城会走出危机的人，已经屈指可数。

第10章 生存者

现在一切事件都和“真拳派”有关。为什么这个帮派在20多年前会遭遇灭门之灾？现在活着的人们，与当时的事件又有什么关系？为了调查清楚这一切，伊达来到警察厅的第13号资料室。这里正是埋藏当年秘密的地方，因为平时没人敢来，所以他混进这里都没人发现（怎么现在也没人抓他了）。他找到了“韩国人大量排除事件”的资料，这时瓦次郎突然出现了，他让伊达直接看资料的最后一页，上面写着负责那起案子的警察姓名：瓦次郎和别所勉（资料上写为别所勤，大概是因为日语里同音导致的错别字）。当时他们知道东城会要消灭真拳派，但是为了神室町的治安，他们默许了这一惨案的发生。瓦次郎将自己的警察证交给伊达，说自己还有宿债未还，但是他的任务已经结束，之后就离开了。

伊达找到了桐生他们。知道这一事情的狭山薰变得很失望。随后桐生准备和薰一起回大阪继续追查乡田会长的下落。在出发之前，他意外地在广场遇见一个叫高志的年轻人，此人是花屋的儿子（但是不认识自己的老爸），一年前曾经得到桐生的帮助。桐生以为高志会和他的女朋友京香在一起，不料高志身边却换了人。在桐生的追问下，高志说京香最近一直秘密和别的男人约会，他一气之下自暴自弃，才出来另寻新欢的。

桐生不相信京香是这么随便的女孩子，于是找到花屋，想让他帮忙查个究竟。花屋暂时还不想和儿子相认，但是作为“陌生人”，可以提供帮助。于是桐生把高志带到了花屋这里。通过遍布在神室町各个场所的摄像头，花屋找到了京香和男人约会的录像。高志起初无法接受，但是仔细看下去，才发现京香是和自己的父亲偷偷见面，并且向父亲借钱以支撑自己和高志窘迫的生活。得知真相的高志后悔莫及，发誓以后一定要让京香幸福，随后就去找她了。花屋告诉高志，只要他在将来能够和京香过上衣食无忧的生活，就帮助他寻找父亲的下落。这也算是一种变相的激励吧。

之后桐生与薰返回了大阪。薰找别所询问当时的情况，别所出于某种原因不能向她说出所有的情况，但是他向薰和桐生透露了一些情况：“真拳派”在神室町的组织当时有36人，但是案发后找到的尸体只有33具，换言之，有3个人逃脱了那次劫难。其中一个幸存者化名

“村井”，可以在一个叫“桂马”的地方找到。但是他拒绝再让薰插手这件事，因为真拳派的人个个心狠手毒，连女人和孩子都不会放过。继续调查的话会很危险。但是薰没有听从他的命令，别所只好拜托桐生担当起保护她的责任（这回保护关系终于反过来了）。

失落的薰在河边散步，发现一群小流氓正在威胁一对少年情侣。她为这一对恋人解了围，自己却陷入了麻烦。关键时刻还是桐生及时赶到，他以狭山薰的“保镖”的身份狠狠教训了这帮不知好歹的家伙，这时远处有巡逻的警察追了过来，狭山薰怕被人认出，拉起桐生的手和他一起跑掉了。

想不到一个府警主任会被几个巡警追着跑，这种情况确实有点可笑。不知是什么原因，薰觉得晚上的时光很充裕，于是提议在这里好好游戏一番。在这个晚上，狭山薰和桐生一马像一对情人一样在繁华的街上散步，吃章鱼丸子，打室内高尔夫球，玩老虎机，夹娃娃（得到一只小熊做礼物，LUCKY），最后还在薰的建议下到某个高楼的楼顶上看月亮（好俗的剧情啊……），喝啤酒谈心。两个人终于抛开了戒备，互相谈了一些交心的话。桐生告诉薰，人应该活得有自己的样子，整天为了某个目的而扭曲自己的本意是没有意思的，又和她说，世界上总有一个懂得珍惜她，能够给她带来幸福的人，应该像一个女孩子一样，好好地活着。薰听了之后若有所思，仿佛面前这位酷面男并不是黑社会的成员，而是一位和蔼可亲的大哥一样。不管怎么说两人谈得还算融洽，桐生让薰早点回去休息，明天好去找幸存者村井。薰在临别的时候用玩具熊向他道谢。这个时候，我们终于发现这个坚强女子身上孩子气了。

随后桐生一个人在江边散步，看到一个老人拿着一张精美的纹身图样想要扔掉。他拦住了这个老人，才知道此人是与歌雕齐名的纹身艺人风雕。他随风雕来到他的作坊。在这里，他帮助老艺人解决了多年的难题，也知道这张黄龙图案的纹身，如今已经被乡田龙司背在了身上……

第11章 铁的守则

第二天上午10时，桐生在严桥与薰会合。这时薰的样子又有点怪。她把前段时间的资料总结了一下，得到了一个可怕的结论：如果说20多年前的真拳派灭门事件中有3人幸存，那么除了村井之外，另外两人极有可能就是薰和她的母亲。（貌似根据开始时的动画也能推理出这个结果。但是实际上真是这样吗？）

带着这些疑问，两人开始寻找“桂马”的所在地。“桂马”是将棋中的棋子名称，所以还是从下将棋的人那里找答案吧。两人在新星町找到一个在街头下将棋的老头。他肯提供情报，但是必须下将棋赢他，或者给他8万日元信息费。究竟是发挥智慧还是用金钱开路都可以从他那里得到情报，老头告诉桐生只要在不远处的佛像那里捐一点钱，就会有人来取钱，问他就可以。随后2人如法炮制，抓住一个胖子（还得打他一顿），他告诉桐生去通天阁寻找一个贴着黄色创可贴的望远镜。随后两人来到大阪的标志性建筑物通天阁，找到有黄色创可贴的望远镜，花100日元可以通过望远镜看到远处的一个广告牌，上面有一个电话号码。按照这个号码打过去，对方询问通天阁的台阶数（什么桥段），回答“503层”之后，就可以得到“月の轮グマ、インスティン、三回目”这个和“桂马”根本八竿子打不着的暗示。但是狭山薰想到这附近有个地方卖一种叫“月の轮グマのホルモン”的食物。于是两人来到那家饭店点那个吃的，但是服务员说现在没有。然后根据“三回目”，连续点三次，这才算是对上了暗号，服务员给了桐生一个将棋的棋子，上面是龙马的标记。拿着这个东西来到通天阁附近的地下室入口，向看门的人出示这个东西，终于进入了地下将棋屋“桂马”（累死人了……）。

两人来到“桂马”内部，这里都是下棋的人。其中一个眉心有痣的老人在那里独自摆残局，看来“村井”应该就是他了。在薰的追问下，村井（本名朴会宗）意识到天命不可违，于是向二人透露了当时的情况。

20多年前案发的当天晚上是圣诞节，风间和岛野开始执行肃清“真拳派”的计划。当时被风间杀死的那个韩国人正是真拳派的老大，而被瓦次郎所救的女人就是老大的妻子。这么说来，狭山薰极有可能是那个女人怀中的孩子。但是当时别所说“3个幸存者”并非指这三人。当天活下来的应该有5人，除了村井、真拳派老大的女人和孩子外，还有两个小弟，名字分别叫“金大津”和“池颖敏”，这两个人的下落没人知道。别所勉将大难不死的朴会宗带到关西，让他改名村井，然后躲在这里生活。但是真拳派的人仍然在追查当年的生存者，如果这些人不为组织复仇的话，就要被组织清洗掉。村井曾经被韩国本土来的“真拳派”复仇者抓到，为了保命，他出卖了同样住在大阪的真拳派老大的女人，结果那个女人被真拳派杀害，她的孩子活了下来，这个孩子就是狭山薰。

话说到这里，桐生一马突然像发现新大陆一般，告诉薰说20多年前那天他也在现场。但是事情还没说清楚，一群又凶又横穿黑衣服的家伙就闯了进来，不由分说先把棋室的老板给捅了。村井也受了重伤。这时候只有靠桐生和薰一起出马了。打趴下这群扔飞刀的家伙之后桐生想向他们追问组织的情况，谁料这些人却纷纷拧开戒指上的开关，将里面藏的剧毒药粉吞入口中，一阵吱哇乱叫之后就集体喷血翘辫子了。村井告诉桐生，这是真拳派的守则，一旦任务失败或者背叛组织，就要接受死的制裁。最后他说，自己的任务也完成了，现在是履行守则的时候，他会到那个世界向薰的母亲报告一切，随后便用刀子切腹自尽，倒在了棋盘上。

第12章 大阪之城

村井的死使20多年前的悲剧又一次变得扑朔迷离。这时桐生想起了当时的情况。这之前连他自己都不知道，20多年前还是个小孩子的他（虽然看起来有点面老），居然是背后众多悲剧的制造者。

原来风间在那年的圣诞节并没有想杀死真拳派的人。他首先去找真拳派的老大谈判，并且准备放他们逃走。当时的桐生很担心风间的安全，于是偷偷跟着他们到了那家迪厅。

起初真拳派的老大也不信任风间，一直拿枪指着他。风间则是一副诚心诚意的样子，好说歹说终于让真拳派老大动了心，但是他的枪口仍然没有放下来。这时候桐生一马赶到现场，一眼只看见韩国人拿枪指着风间，登时热血上涌，二话不说抄起一根铁管就要闯进去帮风间大叔的忙（纯粹是帮倒忙）。结果好不容易建立起来的微弱的信任就被这个毛头小子毁掉了。真拳派老大要杀桐生，风间为了保护桐生才被迫向韩国人开了枪，结果一发不可收拾，造成33人死亡的韩国人排除事件就这么发生了。从某种意义上讲，桐生一马就是间接害死狭山薰父母的仇人。

得知这一真相的薰无法接受事实，桐生告诉她，现在杀了他报仇也可以。薰却告诉桐生，赎罪并不是以命偿命那么简单的事情，然后伤心地走开了。桐生沉浸在忏悔、迷茫和悲痛中，在倾盆大雨里呆立着，直到天黑，口中还叼着早已湿透的烟卷……这时一个流浪人走了过来，他的啤酒掉在桐生脚边。桐生机械地把酒捡起来给他，却只觉得小腹一阵冰凉，那人将一把匕首插在了他的身体里。

身受重伤的桐生猛然将扎在身上的刀子拔了出来，用最后的体力来到了那间叫“葵”的小酒吧。看到民代和瓦次郎正在那里，桐生在进门后终于支撑不住，倒在了地上。

不知过了多少时候，桐生终于清醒了。这时民代把一个纸条给了他，这是从他身上找到的，上面写的是“你最重要的孩子在我们这里”。这是千石搞的诡计，先绑架了遥，然后再派人在桐生来解救之前给他来上一刀，这种双保险的作战方式确实很符合这个小人的作战风格——这是高岛辽给他下的评语。

没有办法，虽然现在桐生有伤在身，但是想到遥的安危，什么伤都拦不住他。首先还是要打听情报，桐生先去找黑川。他似乎也提供不了什么帮助。就在这时，桐生接到一个匿名电话。对方告诉他想救遥的话就到高尔夫球中心来。等他赶到那里却只碰上一个壮汉，二话不说就要开打。桐生忍着伤痛放平了这个家伙，一问才知道这是个网上雇来的杀手，连客户的名字都不知道，根本提供不了什么线索。随后黑川来了个电话，叫他到河边来。桐生满怀希望赶到那里，才发现这个平时提供情报的家伙原来也想置自己于死地，刚才的杀手就是他雇的。看来千石又把桐生的悬赏奖金加价了……真是人为财死鸟为食亡，对这种欺骗感情的家伙不用说什么了，扁吧。揍完黑川之后再次追问，原来这事和那个打麻将的江崎也有关系。今天真是大凶之日啊，所有冤家都聚齐了。事不宜迟，桐生赶到针灸院，江崎正在那里扎针，见到桐生就像老鼠遇见猫一样跑掉了，好在他腿脚不好跑不远，在通天阁附近抓到之后又是一顿暴打（活该），接下来再向他问千石的下落，这家伙仍然死鸭子嘴硬，说如果吐露了实情的话自己就没命了。桐生的回答则很简单，不说的话立刻就会没命。这时千石终于和江崎联系，他在大阪城的天守阁。这回终于找到了地方，桐生赶紧搭乘出租汽车赶了过去。

这座天守阁是经过改造，里面有各种机关的地方，而且还有穿古代盔甲的铠武者和拿小刀的忍者出现。桐生费尽九牛二虎之力，遍体鳞伤之后终于来到了天守阁最高层。孰料等候在这里的千石并不肯亲自出战，而是放出两只老虎来对付桐生（……）。愤怒的桐生面对这个小人的挑衅，朝面前的猛兽扑了上去！



主人公就是主人公，尽管桐生在这之前挨了一刀，打了N次架，体能严重消耗，但是面对两只老虎依然显示出他英勇不屈的气概。为了救出遥，再大的苦也吃得。千石眼看着老虎们倒在桐生的脚下，登时吓得魂飞魄散，带着遥夺门而逃，却发现乡田龙司坐在自己的位置上。龙司虽然是个做事不择手段的人，但是对于绑架小孩子当人质这么低劣的行为也甚是不齿。还没等千石说什么，他先一刀把这个肥人劈翻在地，又送了他一个透心凉，把他隔着阳台踢到了城外。之后他告诉桐生，现在已经没有什么碍事的东西了，到了后天，他将组织队伍正式向神室町发动攻击。说完之后就走了。

这回遥终于得救，桐生松了一口气，这时才发现自己的伤口裂开了，钻心的疼痛使他难以支撑。此时薰突然出现，把他搀了回去。在她看来，这个男人似乎真得是个英雄，虽然有时候会冒傻气……

第13章 与过去清算

三人平安回到“葵”，民代和瓦次郎已经不在那里了。令薰吃惊的是，民代留了一张字条，上面写道：“你的父亲还在人世。”这又使薰陷入了迷惑之中。如果民代的留言是真的，那么她的父亲就不是20多年前死去的真拳派首领了。那么他又是谁呢？这一切都没有头绪。

这时暂时没什么事做，桐生带着遥到街上玩。无意间碰到一个演艺公司的社长，他见到遥之后如同发现了宝藏一般，立刻向桐生吹捧，说遥是“金蛋”、“钻石原石”，总之如果留在他们公司发展的话前途不可限量。桐生对此并不感兴趣，但是还是给社长留下了自己的手机号码。

陪同遥玩过之后，桐生带她回到“葵”。这时社长打来电话，要桐生再去和他面谈。见面之后社长还是想让遥去他那里发展。这些奉承话桐生都听得腻了，但是社长有一句话让他动了心：“你以后总不能一直保护她吧？”

桐生联想到，至今为止，遥因为自己的关系经常处

于危险之中，到现在就已经绑架了4次，而今后的自己会怎么样还不清楚，再让这孩子和自己一起提着脑袋过日子确实不够人道。但是他仍然想征求一下遥的意见。

遥当然不肯和自己喜欢的叔叔分开，原因很简单，现在的生活已经让她很幸福了，难道桐生真得能狠心把她丢下吗？

最后遥还是拒绝了做金子和钻石的机会，跟着自己喜欢的大叔一起回去了。尽管那个社长很难过，不过没什么，酒吧STIL里就有另外一块钻石原石在等着他……

回到"葵"之后，桐生准备第二天带着遥一起回东京。这时又有人给他打来电话。对方是公安2课的课长仓桥涉，一直负责这个案子的人。他的来电使桐生大吃一惊：包括伊达、花屋等人在内的一群人都被绑架了，如果还想这些人活命的话，就趁天亮之前赶到千年塔。开什么玩笑！这个点连新干线都没有了，只好紧急开车赶回去了。

桐生、遥和薰三人一起驱车赶回东京。这一路上也并不太平，真拳派的人用卡车撞了过来，只是小睡了一会儿的桐生立刻从车里跳了出来，以敌人的平板车为舞台，和真拳派的人展开生死对决。打了一路之后终于回到了东京。

桐生把遥安顿下来之后，立即赶往千年塔。那里的监视设备都被破坏了，仓桥的人控制了这里的一切。楼上还安了一个炸弹，如果有人轻举妄动的话，仓桥就会把炸弹引爆。桐生等人受到要挟，不知如何是好。

就在这千钧一发的时刻，瓦次郎和民代及时赶来了。瓦次郎打掉了仓桥手中的炸弹引爆器，将其制服。情势暂时得到控制。



为什么身为公安警察的仓桥会和真拳派的人沆瀣一气？原来他也是20多年前那起灭门事件的幸存者，真名叫池颖敏。这20多年来他更改自己的国籍和姓名，混进警察内部，正是为了今天的复仇。现在大家终于明白，为什么许多情况下总是被敌人抢先一步了吧。有这么大一个奸细混在警察队伍里，也难怪会这样。

瓦次郎打算杀死仓桥，不料这家伙阴险地问道："在你亲生女儿面前杀人，你下得去手吗？"一边的狭山薰顿时大吃一惊，急忙向瓦次郎追问"女儿"的来历。没等瓦次郎解释，仓桥从裤管里抽出备用手枪，朝瓦次郎射了过去。瓦躲闪不及，中了几发子弹，倒在地上。局势瞬间逆转了。

这时仓桥宣布了薰的真实身世。原来她的父亲就是瓦次郎，母亲则是郑秀渊——也就是真拳派老大的女人。正当大家被搞得一头雾水的时候，桐生又发挥出20多年前的卤莽精神，一把抓住仓桥，薰打掉了旁边那个奸细手中的炸弹遥控器。桐生向仓桥宣布，他要代替去世的风间，向他讨还公道。

仓桥倒在桐生脚下之后仍然不死心，用枪里最后一发子弹向薰射去。这时瓦次郎用尽全身力气为女儿挡住了子弹，并且夺过薰的枪将苟延残喘的仓桥杀死。但是他受伤太重，眼看也活不成了。在最后的时刻，他向大家讲述了薰的详细身世。

自从从火海中救出郑秀渊之后，瓦和别所把她送到大阪，让她隐姓埋名地生活。一年后，当他在大阪再找到秀渊的时候，却发现她们母子二人过着悲惨的生活。瓦次郎出于对自己失职的自责，要求把自己调到大阪，然后和秀渊结婚生活在一起。两个人的生活逐渐有了起色，还生下了一个女儿——也就是狭山薰。

在薰出生后不久，瓦次郎被派到香港工作一年。他本来不想去的，但是为了这个家的未来，秀渊支持他出国工作，并且带着孩子在家等他。谁知在他走了之后，真拳派的杀手找上门来，残酷地杀害了秀渊。秀渊在临死的时候向民代交代，不要让这孩子知道自己的被诅咒的命运。瓦次郎在回国之后对自己没有保护好秀渊而忏悔不已，于是将薰寄托在民代那里，不让她知道自己的身世。而在后来的许多年中，瓦次郎见到真拳派的人就杀，一是为秀渊报仇，二是为了抹消掉薰的身世。这些年来，他尽了最大的努力，使薰远离被诅咒的命运。但是民代和他通电话的时候，却无意之中泄露了秘密，再加上仓桥等死不悔改的真拳派顽固分子的复仇计划，这才有了今天的悲剧。

瓦次郎对薰说，她和真拳派没有任何关系，她也没有"被诅咒的血统"，在她的脉中，流淌的是温柔、坚强的郑秀渊的血液。在最后，瓦次郎终于像一个父亲一样保护了自己的女儿，并且在亲人和朋友的陪伴下闭上了眼睛……

2006年12月24日，圣诞节前夜，刑警瓦次郎在东京神室町的千年塔与打入警察内部、化名仓桥涉的真拳派暴力团伙成员池颖敏英勇搏斗，光荣殉职。

第14章 乡龙会东上

一转眼，乡田龙司向桐生一马保证的"两天之后"的入侵马上就要到来了，整个神室町如临大敌。

目前除了摆在眼前的乡龙会的进攻之外，大家没有搞清楚的事情还有两件：一个是26年前真拳派最后的幸存者"金大津"的下落，另外就是当初和郑秀渊一起逃生的孩子，也就是薰的同母异父的哥哥的下落。伊达从仓桥那里找到一张光盘，告诉狭山薰如果能够破解这张光盘的内容的话，就可以知道一些秘密。但是这里的设备暂时不能破解，所以事情陷入困境。薰决定把光盘拿回大阪，用府警的设备应该可以破解成功。民代则要把瓦老先生的骨灰带回去与秀渊合葬（东京的火葬厂确实有效率），大家暂时分别。

这时伊达打来电话，叫桐生到医院来一趟。一辉现在已经恢复意识，有重要的事情要和大家说。桐生急忙赶了过去，一辉和桐生说，他在被真拳派囚禁期间，曾经听他们说要安装许多炸弹，毁掉整个神室町。炸弹的数量与26年前那起事件的受害者的数目相同。当时真拳派一共死了33个人，所以神室町里应该有33颗炸弹。目前有一颗已经爆炸，另外一颗在和仓桥对峙的时候已经被解除。剩余炸弹的数量应该是31颗。目前这些炸弹的位置还不清楚，而千年塔的监视装置又被毁坏了，所以还是尽快通知警察来解决这个事情。

桐生来到东城会总部，先向众人通报了炸弹的情况，然后向柏木询问现在可以拿出多少人手来与乡龙会抗衡。弥生说，因为上次新藤浩二发动的暴乱已经造成东城会许多干部死亡，现在大多数帮派没人领导，陷入混乱状态。目前一时之间能够聚集起来形成战斗力的，也就只有300人左右（对比一下：近江联合有35000人，这次至少可以派来1000人以上）。

这时一直拖大家后腿的堂岛大吾突然站了出来，光着膀子在众人面前一边秀自己的金刚纹身一边发表演说，充分发挥了他的领导能力。虽然目前东城会直属只有300小弟，但是把这些人聚在一起好好开导开导的话，也能成为一股不可忽视的力量。

随后桐生在伊达的电话催促下回到赛之河原，大家都在那里一筹莫展。原来伊藤的杀人嫌疑还没解除，警方不相信他的报告，而一辉又说不出炸弹的具体位置。如果不能及时找出这些炸弹的话，后果将不堪设想。这时打不死的真岛五朗又冒了出来，只见他拿自己的脑袋当作启动开关，把大家带到了秘密的地下监控室。这里的设备和千年塔一样，可以操作各个地方的摄像头，这回总算可以找到炸弹的位置了。

随后桐生吩咐大吾带着300小弟去拆炸弹，他自己将抵挡来犯的乡龙会成员。此时乡龙会已经开始入侵神室町。柄本医院、PANDAM和Star Dust都在遭到了乡龙会的袭击。桐生一马在指挥手下拆除炸弹的时候，也分别来到这些地方，将砸场子的人挨个收拾掉。

在打倒Star Dust里的小混混之后，桐生终于体力不支。此时乡田龙司要杀他可以说是易如反掌，但是他认为如果这么结果了桐生的话，他就不能成为真正的龙，他要的是一场堂堂正正的决斗。随后他告诉桐生，先去排除所有的炸弹，然后到神室町最高的地方找他。桐生问到他为什么不毁坏神室町的理由，龙司说，这里将来是他的天下，他当然不希望自己的地盘被人毁掉。

第15章 唯一的血亲

送走了为人仗义的乡田龙司之后，桐生向大吾打听炸弹的排除情况。31个炸弹已经排除了30个，最后一个正在由真岛五朗进行排除，但是以真岛的智商……

"轰！！！"狭山薰从噩梦中惊醒，原来没有炸弹爆炸。而她面前的光盘程序已经破解得差不多了。当完整的资料展现在她眼前的时候……

"不会吧，这是骗人的！"

赛之河原，真岛建设的老板正坐在那里，由小弟给他按摩，这厮拆炸弹剪线完全凭着运气，一百多根线剪下来没有一根失败的，RP真是好到了极点（是啊，RP稍微不好的话就见不着他了……）。桐生对他道谢之后，他鼓励桐生一定要在决斗中打败乡田龙司，因为他才是桐生最后的敌手（这种男子汉们靠打架建立起来的友情……应该是最难破坏的吧）。

之后是自由活动的时间。桐生准备在晚上等薰回来之后再去找龙司决斗，在这之前他打算带着遥在这里玩一玩。走过一圈之后，他接到伊达的电话，回到了SELENA。让他惊讶的是，须藤也在这里等着他。

原来须藤得到了那张光盘的副本，在警视厅里破解之后得到了两份资料。

那是乡田龙司和狭山薰的简历，在父母亲的这一栏，两人的母亲都是郑秀渊。也就是说，乡田龙司正是当初和秀渊一起逃生的那个孩子，现在他是薰在世上唯一的亲人。

就在这个时候，薰也从大阪赶了回来。随后须藤课长起身离去。现在双方都知道了光盘的内容，但是谁都以为对方不知道。狭山薰说府警的计算机系统无法破解光碟，向众人隐瞒了她了解光碟内容的事。

这时的桐生一马执意要赴会，与龙司的一对一决斗。尽管薰百般劝阻，也无法改变桐生的主意。无奈之余，薰告诉桐生在这之前去一趟警视厅，大阪的别所勉课长已经来到这里，并且有事跟他面谈。

桐生和伊达一同来到警视厅的13号资料室，却发现里面空无一人，只有一部笔记本电脑，里面存储的是一段视频文件，是狭山薰自己录制的。桐生这才知道薰有话想告诉他，但是又不便当面说明，所以用了这个方法。

"对不起，用这样的方式把你叫来。我下面的话，请你一定要认真地听。"薰的身影出现在电脑屏幕上，面色从容："实际上，从仓桥那里得到的光盘，我已经完全解析成功了，所以我也知道了那件事情……就是，我和乡田龙司实际上是兄妹的关系。"

"这样是不是很讽刺呢？我最厌恶的黑道组织的人，居然是我唯一的亲人。但是我不能无视面前的一切，我要找到他，把一切都告诉他，为这长期以来没有意义的战争打上终止符。这是我作为他唯一的亲人……也是府警四课主任的任务。"

"另外，说到我和你的回忆……当时你对我说的话，还有我们一起在街头的快乐时光，将会永远刻在我的心里。我将永远不会忘记。"薰在这个时候突然低下头去，慢慢地说道："但是，我的世界和你的世界，毕竟是不一样的。对不起，我不能和你在一起……但是，你很优秀。对不起，我本来想笑着和你告别的……我们都背负着不能逃避的命运，所以，现在我要继续战斗下去。别了……！"

桐生终于明白，薰已经下定了决心要规劝乡田龙司，即使为此丢掉性命也在所不惜。而且她现在也深深地爱着自己，但是，这份复杂的感情，还能够有结果吗……？

桐生一马再也按捺不住心中的冲动，他猛然打开资料室的门，朝外走去！

第16章 决意

现在，一切准备就绪，只剩与乡田龙司的最终决战了。

桐生一马走出SELENA的门口，外面有真拳派的打手在那里等着他。从这里到神室大厦一路上都有真拳派的人阻拦，但是他们都被桐生打倒了。

桐生赶到未完工的神室大厦顶端的时候，看到了他最不愿看到的场面：薰正用枪和龙司对峙。乡田仁会长也在那里，平安无事。

这时薰向龙司说出了他们是兄妹的事实。乡田龙司也十分震惊，但是拒绝承认。乡田仁会长此时向他证实了这一点。原来当年郑秀渊到大阪之后，遇到了当时的乡田仁。仁对秀渊也是一见钟情，但是考虑到自己身在黑道，所以一直没有娶她。在秀渊与瓦次郎结婚之后，他主动要求将秀渊的儿子过继给自己收养，但是秀渊对龙司的牵挂，并没有因为母子的分开而减轻一丝一毫。

龙司的内心无法平静，但是他对于权力和地位的追求是没有改变的。看着面前的龙司，锦山彰的身影又浮现在桐生的脑海中。这两个人如此相似，他们与桐生的战斗也如同宿命一般无法避免。桐生不顾薰的劝阻，将自己和龙司锁在货运电梯间里，两条龙的对决终于正式展开！



经过一场拳拳到肉的真实较量之后，桐生打败了乡田龙司。这时会长对薰说，自己想替儿子承担一部分罪责，所以请求她逮捕自己。就在一切即将结束的时候，一个熟悉的声音出现了。这个人……本是绝对不可能出现在这里的！被杀死的寺田居然在大家面前复活了！

原来最初的刺杀事件就是演给桐生看的一场戏。寺田利用这起事件使两大组织之间的矛盾升级，并且激发乡田龙司发动政变、夺取权力的野心。在双方斗得两败俱伤的时候坐收渔翁之利。他之所以这样做，因为他就是26年前真拳派灭门事件中最后的幸存者——金大津！

自从那次事件之后，金大津以寺田行雄的名义生活着，就是为了在今天报仇雪恨。而且他还为下一步的复仇计划准备了一个新的炸弹，就安装在这幢楼的顶上。这是以前两天被瓦次郎所杀的仓桥的名义准备的。

这时桐生突然向寺田提到了当年的事情。原来在那天，他和寺田曾经见过一面。寺田在惊愕之余，思绪也回到了那个噩梦一般的晚上……

当时，针对真拳派的屠杀已经开始，金大津（寺田）、池颖敏（仓桥）和另外一个同伴躲在屋中的桌子后面，听着外面的枪声。

"Yeongmina, Oeddoekhaji?（颖敏，咱们怎么办？）"

"Jekiral··· Inyangimyeon gamdangmusae···（可恶，根本没有机会！）"

旁边一个同伴忍不住了，拿着枪冲了出去，却被乱枪打死在楼道里。之后放枪的岛野走了进来。金、池二人吓得缩成一团，大气也不敢出。

等岛野走出去，金大津对池颖敏说道："Ja··· Urido gaja! Kouui bokshurul hanungoeya!（好了，咱们走，为同伴报仇！）"

"Oeng, duiesomyoen chilshu issulgoeya.（好，从背后下手说不定能干掉他。）"池颖敏和他一起站起来转过身去，去发现两只黑洞洞的枪口指着自己。这是风间！二人以为自己必死无疑，连魂都吓没了。

风间没有杀他们，却拍了拍他们的肩膀："活下去，你们都还年轻！好好活着！"

这两个少年做梦都没想到东城会的人居然会饶了他们。但是后来他们两个为了复仇，分别进入警察和黑社会，并且在20多年的时间内坐到了高层的位置上。尽管风间对寺田始终都很关照，但是他并没有改变复仇的想法。这种知恩不报的行为，简直不能称之为人，但是寺田强调他们就是为了实现复仇的计划，在这20多年中放弃了做人的机会。无论如何，寺田都要杀死桐生一马，



这样他才能摧毁东城会，复仇计划才算是大功告成！

桐生当然不会让这些人的计划成功的。他用尽全力打败了寺田，然而幕后真正的黑手这个时候才出场。面貌忠诚的高岛辽枪杀了乡田会长，并且宣布自己将作为近江联合的第六代首领，在降伏东城会之后将势力扩展到海外，成就真正的霸业。但是他的如意算盘并没有一直奏效。寺田启动了炸弹的倒计时，并且要桐生在最后相信他。

气急败坏的高岛杀死寺田，并且劫持了意图逮捕他的薰。桐生拿起薰的枪和他对峙，却因为下不了手反被高岛打伤。这时乡田龙司突然站了起来，与高岛开枪互射，最后自作聪明的高岛被打成了蜂窝，龙司也身受重伤，体力不支。

之后龙司依然固执地要求再与桐生决斗一场。薰在经受了如此多的变故之后，已经不能承受失去亲人和恋人的打击了。但是男人之间的恩怨是必须用拳头了结的。乡田龙司知道自己的伤势凶多吉少，所以他必须在生命的最后时刻打败桐生，实现自己的心愿！

这是一场痛苦的较量。龙司最终还是倒下了。薰抱着流血的哥哥，悲伤不已。

"……好香的味道……就像母亲一样。"龙司对薰说道，"你还记得母亲的样子吗？……就像你一样。在刚见到你的时候，我就想到她了。我有你这样可爱的妹妹，如果早知道的话多好啊……"

"现在知道也不算晚啊！"

"不，我的血中有真拳派的诅咒，这是不能逃避的。"龙司知道自己时间已经不多，对面前的妹妹说："对我笑一笑，好吗？"

薰为了哥哥，忍着眼泪强颜欢笑。

"你，好漂亮呀……"龙司带着满足的微笑，离开了自己的亲人。

现在还不是悲伤的时候，炸弹就要爆炸了。桐生因为体力不支，要薰自己逃生。薰却执意要陪桐生一起同生共死。

"桐生，听到没有，就要爆炸了！"伊达和须藤驾驶直升飞机朝他们喊话："快走啊！"

"叔叔！"遥也在飞机上看着下面。桐生与薰决心已定，在炸弹即将爆发的时刻，两个人亲密地拥抱在一起……

所有的人都注视着神室大厦的顶端。命运的时刻就要到来了……

尾声

翌年春天，在公共墓地里，遥一人在墓前拜祭。

"谢谢你，我永远不会忘记你的。"遥的脸上一副坚定的表情："寺田叔叔，谢谢你。"

桐生和伊达站在寺田的墓前。那枚炸弹的引信早被寺田拔掉了，它从一开始就不会爆炸。大家原先以为桐生一马与狭山薰一定会在火海中遇难，想不到在最后的关头还是寺田救了他们。

"寺田的确在这次的事件中立了最大的功劳。"伊达对桐生说道，"你难道从一开始就知道，炸弹是爆炸不了的吗？"

桐生摇摇头，说："他跟我说过，'要相信我'这句话，现在想来，应该是他对风间大叔的恩情，始终不曾忘记的缘故吧。"

事实正是这样。实际上，也正是因为寺田的努力，神室町才没有遭受更严重的损失。尽管他曾经犯下许多罪过，但是最终还是得到了大家的原谅。这里埋葬的人并不是真拳派的金大津，而是东城会第五代会长，谦和忠厚的寺田行雄。

这时，遥突然欣喜地向远处看了过去，原来狭山薰手持花束，来到了这里。桐生和遥走到她的跟前。三个人的身影，沐浴在清晨的阳光中。

（完）

主线之外 分支剧情解说

从第二章开始，主人公需要在不同的地方搜索使剧情发展的线索，与此同时也会碰到一些分支的剧情。这些剧情最终可以影响到游戏的完成度，所以有完美主义倾向的玩家们一定要将它们全部完成才算是破关。这些剧情从故事性来讲也比较多样化，有的只是很一般的故事，有的则显得很有意思。比方说大阪的某个胖子在拉面馆吃完之后就跑，店主要桐生把吃白食的家伙追回来，某黑帮老大一把年纪还把自己打扮成婴儿的样子，让年轻的保育员mm对其进行"抚养"，以此作为乐趣的恶心事件，还有假冒桐生和他的小弟信志在街头到处招摇撞骗敲诈勒索的两个家伙被桐生抓个正着等等。这些事情从侧面上显示了游戏里社会的复杂背景，让人觉得这个世界更加与真实相接近。有的主线剧情看上去和主要情节关系不大，如桐生在大阪遇见给乡田龙司纹身的"风雕"后发生的事件，以及桐生帮助花屋的儿子调查女朋友的事件，实际上是非完成不可的，不能把它们与分支事件等同。

虽然分支剧情看上去纷繁复杂，但是每一章都可以查看任务完成表，有什么事情还没有做都一目了然，所以要仔细地把这些事情都完成实际上也不是特别难的事情。总的来说要多往一些地方跑跑，要多找人对话（好在能与主人公说话的人脑袋上都有标记，不然的话都要把人累死了）还要经常查看别人发给你的短消息。这样就可以引发不少情节。

在这些剧情中，可以得到各种道具。其中包括一些贵重物品，以及一些储存柜的钥匙。桐生还可以在帮助别人的时候认识一些深藏不露的高人，从这些人身上学到一些比较好用、威力又大的技能，在后期对抗一些比较厉害的敌人尤其是BOSS的时候，是极为实用的。因为游戏的BOSS许多都是无赖型角色，不但血巨多而且还会使用各种缺德的技法，所在和他们对抗的时候，除了比速度和技术之外，就是要用新技来对付他们了。这样的情况在打老虎以及最后和乡田龙司的战斗中体现得比较突出。所以大家平时一定要多借助在分支剧情中习得的能力对付敌人，这样的话战斗的时候会轻松很多，敌人往往在你认真起来之前就被你打得差不多了。



如果大家觉得收集分支剧情不容易完成的话，在一周目结束后可以选择追加的"ADVENTURE REVIEW"模式，这样就可以继承以前的要素，只完成分支任务，还可以乘出租车在东京和大阪之间来回穿梭，只车费异常昂贵，一次要6万日元，好在破关之后可以得到300万，这样还轻松一点。





ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード

WILD ARMS®
the Vth Vanguard

PS2	游戏原名 狂野历险 第五先驱			
	SCE	6980日元	2006.12.14	CERO B
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	25KB

旧的纪念，也是新的开端 珐尔盖亚的苍凉是否依旧

正在徐徐失去绿色的大地，正在逐渐沦为荒芜的世界，就在这枯萎的时代里，却有一群追求危险与浪漫的冒险家——他们的名字，被称做“渡鸟”。转瞬之间，10年已过，为纪念《狂野历险》系列10周年，《狂野历险5・第五先驱》来到了玩家们身边，一如既往是法尔盖亚的美丽大地，一如既往优美的口哨声，一如既往的热血传说，渡鸟的故事再度开启！几年的等待后，让我们一起进入荒野世界吧！

刚打开PS2，《狂野历险5》给人的感觉依旧是眼前一亮，欢快的口哨中，一群白鸟掠上青空，让人精神一振，随后序盘的探索也始终贯穿着这种欢快而活泼的音乐，加上流畅的操作和可以任意调整的视点，明快而便捷的操作让人顿生好感。人物的建模和动态捕捉虽然和一些顶级大作尚有距离，不过也算是可以接受：）

□文/转生之炎

CHECK POINT 状态说明

LV：角色的等级
HP：角色最大的体力值
MP：角色最大的魔法值
EXP：角色在战斗中获得的经验值
NEXT：升到下一个等级所需要的经验值
攻击：角色的物理攻击力
魔力：角色的魔法攻击力
DP：战斗中延缓敌人行动顺序
防御：角色的物理防御能力
抵抗：角色的魔法防御力
EP：对敌人DP的防御
命中：决定角色在战斗中各类攻击的命中率



回避：决定角色在战斗中回避各类攻击的能力
反应：相当于角色的行动力，影响角色在战斗中每回合的行动顺序和次数

CHECK POINT 按键说明

按键	说明	按键	说明
□	射击/搜索		
○	调查/确定		
×	跳跃	△	菜单
十字键	切换射击点		
左摇杆	移动		
右摇杆	视点上下左右移动		
R1	切换持枪状态		
L1	子弹切换	L2	子弹切换
R2	可否遇敌切换		



CHECK POINT 战斗说明

1.ARM攻击（即普通物理攻击，如果ARM没子弹的情况下，会变成徒手攻击
2.战斗中所有能使用的技能
3.移动和防御（移动是可以移到其它的HEX战斗框内，防御是在所在HEX进行防御，敌人所有的攻击伤害均减半）
4.战斗中所有能使用的魔法
5.敌人状态的查看
6.战斗中所有能使用的道具
7.游戏操作的设定

CHECK POINT 操作说明

画面左上角“○”“×”动作键代表不同的动作，如不同的攻击种类，是最常用的键位



画面右上角是子弹的数量，按R1进入持枪状态下就可以使用了，射击宝箱或罐子能直接拿到宝物。L1和L2键可以切换各种子弹。

画面左下角代表现在状态和所在位置：FLOOR代表当前位置，数字代表不同的区域，以便于区分类似场景。ENC代表是否遇敌。

画面右下角是指南针，在游戏中切换视点后方便查看位置。







一切，由一颗追逐梦想的心开始。

序章·梦之遗址

第一个迷宫很简单，而且没有战斗，主要是让你熟悉一下基本操作。只要踩下FLOOR 2中的石板一会儿后门就会打开。随后在FLOOR 3里推箱子，用箱子压住石板。前进到FLOOR 6，在这里踢坏部分箱子，借助箱子跳到高处，最后在这里捡到"レベッカ-のノ-ト"（瑞贝卡的日记。）继续前进到FLOOR 7，暂时不能再继续走了，地上的闪光点可以挖宝，全部挖光后挖出"ゴ-レムパ-ツ"，随后回村。

回到"カポブロンコの里"在村子里找到瑞贝卡，因为捡到她的日记偷看而被她追打了一阵，这丫头小小年纪就能够使用ARMS，可不能小瞧。随后她加入队伍，带着瑞贝卡离开村子。

CHECK POINT

按下START键就能在大地图上查看目的地位置，狂野历险5终于又恢复了历代经典的大地图状态（我喜欢），另外，本作中依然可以用按"□"键的方式寻宝，相当好玩。BY THE WAY，大地图中没有记录功能，游戏中只能在记录点记录，而记录点还有全回复功能和改造ARM功能，最后就是可以听下接下来的去向……



大地图一路上的敌人都比较弱，有闲工夫就在附近搜索一下宝箱吧，熟悉操作同时还能找到些好东西。随后就来到"神々の岩"，在入口发生剧情后，随后拿到迷宫地图。

CHECK POINT

以后，在游戏中的任何迷宫都可以直接按"START"查看地图了，而且无论你是否走完过那个迷宫都能全部查看。同时，这次地图非常厚道地将每个区域都以代号区分（例如FLOOR XX），所以看起来相当方便。另外，地图还以三种颜色标明了不同的区域——蓝色代表没去过的区域，红点是来的区域，黄色是去过的区域。再也不用担心在迷宫里迷路的问题了。

一路前行来到FLOOR 4，与BOSS"ケマ·ゾツ"遭遇。"ケマ·ゾツ"LV3，HP722，风属性和地属性防御较强，不过这时候我们也没有带属性的攻击，反正BOSS LV不高，冲上去乱砍一气都是胜利。不过，我们的主角这时手里的武器实在有点……所以还是让主要让瑞贝卡来攻击吧。

胜利后走到山上，一个滑翔把木头踢下去搭成桥，这样一来原先不能够通过的地方也可以顺利通过了（类似的解谜内容在游戏中很丰富，大家可以尝试摸索的乐趣）。继续前进，在FLOOR 11发现黑球"ソル·ニゲル"。

CHECK POINT 黑球使者

第一个"黑球使者"HP有870，现阶段来说仿佛有点高。不过这家伙所有属性都是弱点，有属性道具就扔吧，不然就站到带属性的格子上对付他，胜利还是比较容易的。之后按R2关闭遇敌了，这下道路顺畅了！

其实，黑球使者实际上是被封印的BOSS，将它净化后可以按R2开启和关闭该迷宫的遇敌状态（在一般操作状态下ENC为OFF），很贴心的设计哦——尤其是对于我这种很讨厌无休止遇敌的人……（想起了自己在FF系列中苦苦寻找遇敌几率全减或半减的DD……另外，之后的每个迷宫都存在"黑球"，调查后全回复，都可选择挑战黑球使者。

回到在FLOOR 12发生剧情后就可以原路返回了，回到入口附近发生剧情，主角迪恩获得ARM"ツインフェンリル"，并与BOSS"カリヴォス"遭遇。这次咱们的主角终于有了自己的武器了，此BOSS的HP有1324，风属性伤害减半，地属性攻击无效，好在这战迪恩终于鸟枪换炮，有了武器攻击力大幅上升。不过需要注意的是，这一战的BOSS攻击力也不小，要注意回复。胜利后自动回到"カポブロンコの里"，在这里遇到新角色阿莉维尔（アヴリル）——一位神秘落到这里的，失去记忆的少女……三个人命运的相会，终于正式揭开了游戏的序幕……

正式开始

离村后去向北方的洞窟，途中经过"废れ舍てられし路"，在FLOOR 1，因为装备有ARM了，所以可以按R1进入举枪模式，射击光球开门。一路前行都比较简单，大家不妨用这个机会熟悉一下射击模式，空中会不时出现透明的紫色水晶，进入持枪模式就可以射击了，用来补充MP，一路前行遭遇BOSS，大蜈蚣……

CHECK POINT 战斗说明

本作的战斗延续了《狂野4》的HEX系统，战场分成几个格子，根据不同情况格子的排列也会不同。

移动：HEX一共有7个格子，一开始的位置是随机的，每个角色每次行动都有一次移动的机会，默认为移动去相邻的一格。同时，一些HEX格子还带有属性或特殊效果，以颜色区分，红色是火属性，蓝色是水属性，绿色是风属性，黄色是地属性。火与水互克，地和风互克，要合理应用。需要注意的是，任何人的物理攻击均要消耗弹药，武器零件不同，弹药上限也不同，耗尽后不能攻击，但可以使用防御来重新装填。

攻击：迪恩（ディ-ン）和阿莉维尔（アヴリル）均只能攻击相邻的一格，而瑞贝卡（レベッカ）和葛雷格（グレッグ）则可以攻击同一直线上任何一格，キャロル则可以攻击任何一格都可以。另外，站在同一格子上的人，如果敌人攻击这一格，那么我方人员会全部受到伤害，反之，如果我方有人使用回复魔法，那么同一格上的同伴都能得到回复。

最后交代一点，站在同一格上的数人被攻击会全部受伤，不过多人站在一个格子时回避率会变高。

合体技：战斗画面右下角的方块代表FORCE槽，分为红色槽和蓝色槽。在战斗中攻击敌人和受到敌人攻击都会使FROCE槽上涨，当蓝色槽上升满4格子后，就会变成一格红色槽，红色槽一共4格，每格的FP值是25，合起来最大FP值就是100，消耗FORCE槽可以发动魔法和合体特技，但是必须能够使用合体技的一组人站在同一格子上才可使用，经常让同伴们站在同一格子上可以不断有机会习得新的合体技（可能是有隐藏好感度的设计）。

暴走：在战斗中或者战斗开始时一定几率暴走，各能力上升而且技能发动率提高，一段时间后回复正常，暴走开始时角色身上会发出蓝色光芒的醒目标志。

逃跑：只需要站在边缘位置的格子上，就会多出一个向外的光标，移动上去有两项选择，选择第二项就可以逃跑，第一项是替换同伴，注意换人也会消耗一回合的行动机会。另外，值得注意的是本作中在战场上死掉的话复活后最大HP上限会暂时下降，而每场战斗后HP会全部补满。

BOSS"ゴモラト-ド"一共有两只，不过HP只有1270，而且都是火属性弱，利用阿维莉尔的魔法配合属性可以轻松干掉，胜利后再前进一段路可以得到两只召唤兽，分别是"天のミ-ディアム"和"海のミ-ディアム"，还有一个复制召唤兽的道具，不过暂时



别忙用，留到后期复制更好的召唤兽。

CHECK POINT

装备召唤兽（ミ-ディアム）后是使用魔法与特技的前提，特技消耗的是FORCE槽，而魔法则是消耗MP，前者能够不断填充，后者则是消耗性的。另外，游戏中的攻击魔法都是无属性，如果要使魔法附加属性则需要使用者站到相应属性的格子上去。

继续前行，在迷宫深处遇到BOSS"アンノウン"，它的HP足有3000，而且物理防御很高，所以基本上不推荐物理攻击，不过它的魔法防御比较低，而且是4种属性全都很弱，所以让阿维莉尔踩在附带属性的格子上用魔法狠狠地攻击就OK了，战斗胜利后会有帅哥登场~继续前行到FLOOR 17会自动走出迷宫，往后返回，在FLOOR 17可以找到第2个"黑球"。这次的黑球使者只有两个属性弱点了，而且到处乱跑也是个麻烦。

出迷宫后来到矿山街（矿山町ミラパルス），进入后立刻发生剧情，向一个叫扎克（チャック）的人打听情报，之后答应帮扎克一个"巨象兵猎人之证"。矿山街里有商店，可以适当补充下道具装备，商店里的东西可以通过按R1切换种类来购买。

出村后继续往北，沿着铁轨走，来到火车站キャヴァムヴァレ-，在门口附近探索一下就可以找到扎克要的东西，拿到后立刻返回矿山街，把DD交给扎克后发生剧情，扎克被绑起来了，剧情过后下一个目的地是比矿山街更北的地方……

出矿山街，来到"光遮る通地の底"，这里有大量需要持枪模式射击的DD，所以基本上可以一直调到射击模式上，一直拿枪。另外，路上还是要靠射击光球开门来前进，进入FLOOR 3就会出现小矿车，射击铁轨的变向开关，





之后再调查矿车让它期待，最终目的是引导矿车撞开木板，通过。前行至FLOOR 6处遭遇BOSS战。

CHECK POINT

BOSS“スプリガン”虽然风属性弱，但如果贸然站上风属性的格子的话，它立刻会以相反属性发动威力巨大的反击，对于现在的我们几乎是一击必杀的，所以还是选择稳妥的战斗方式比较好。

之后几个路段会有连续几个矿车谜题，主要是要改变矿车的行进方向，都不算太难。途中会遇到一些暂时无法打开的宝箱，这时不用着急。在FLOOR 15遇到黑球，它的HP较多，但整体来说不难对付。

继续前进来到记录点前，记录后在FLOOR 18发生剧情，碰到教授，之后遭遇BOSS战。BOSS战“**スプリガン**”×2弱点都是完全一样的，抓紧时间先击破其中以后可以减轻不少压力。胜利后发生剧情，教授出战。这一战必败无疑，所以不用费心了，全灭发生剧情，得到教授刚刚拿着的“**デソトの镜**”，然后按原路离开迷宫。（如果嫌路途太长可以关掉迷宫遇敌，走起来轻松多了。）

回到矿山街，一段剧情后赶在太阳落山前救出了扎克，并得到火车票，之后赶紧去赶火车，之后顺利乘上火车，随后发生剧情，与又一名角色格雷葛（**グレッグ**）遭遇，一长段剧情后，然后大家一起选择跳下火车……

事后格雷葛加入队伍，他的战斗力很强，给队伍增色不少，不过弱点是魔防低得可怜，回避和MP也都……算了，事无全美，忍了，绕了一个大圈，终于到达目的地。遇到商人可以买点装备，补充一下战斗力。

随后来到“往**きて**行**き**交**いし**路”，到这里大家对迷宫已经相当熟悉了吧，需要一提的是FLOOR 7的门是关着的，找不到光球是因为它藏在两边的木箱内，打开木箱后就能射击。进入门后遭遇BOSS“**ルインガーダー**”。

对于现在我们的战斗力来说这个BOSS实在难登台面，估计是用来让大家熟悉调换角色的系统的。FLOOR 8有梯子，爬上即可。通过FLOOR 9的要点是快速连续射击3颗光球，时间稍久光球就会消失，反复几次应该不难。同时，这附近还可以找到瑞贝卡的换装防具。通过FLOOR 10别打掉所有箱子哦，不然就跳不上去了，尽头的门需要靠近后必须快速射击两个光球，这样门会起来一点点，



趁这瞬间换成普通模式，然后滑进门内……FLOOR 12的光球位置就在门的正上方。进入后，遭遇BOSS——

CHECK POINT

BOSS“タラスクゴラス”+BOSS“タラスクモンス”一个是魔防高物防弱，另一个刚好反过来，魔防弱物防高，看准弱点狠揍，先解决其中一人不难，推荐用魔法先打死魔防较弱的那一只，这样比较有助于提高战斗效率。

FLOOR 13找到黑球，这次速度快了不少，干掉它后离开迷宫。来到酿酒之乡（酒造乡**ゴウノン**）。

在进入酿酒之乡前格雷葛会脱离队伍，进入镇内发现宝物不少，一路搜刮后遇到一名女子要找她的哥哥，答应她后前往酒场，发生剧情之后去墓地，再发生剧情，最后去酒场村长处领取御神酒和钥匙**アミュレット**，之后就可以离开村子了，沿着铁道往北方前进。

一路前进来到“排斥**されし**隔壁”，在大门使用钥匙进入，放上御神酒后发生剧情，众人被困，从旁边的路前进。在FLOOR 3发现蓝色宝箱，旁边的宝箱还有特殊钥匙，专门开这种宝箱，有消费性数量限制的。开完宝箱后入手冷冻子弹“**フリ-ズバレット**”，之后就可以用它发射冷冻激光了。用激光冻住前面的桥，继续前进。有火的烛台让激光射中将火熄灭，也可以开门。



在FLOOR 5按住操纵台，转动左摇杆就能转动房间，变换出口方向，注意有一些地方虽然是死路，但是按照RPG的常识死路上通常会拣到宝箱……所以能到的时候都去转转吧。

来到FLOOR 6发生剧情，碰到同样遇困的凯罗尔（**キャロル**），之后与BOSS遭遇。

CHECK POINT

BOSS战“ワイライトヴェノム”中，凯罗尔也会作为同伴登场，她的偷窃技能还不错，这个BOSS实力较弱，三下五除二解决后凯罗尔暂时性加入队伍。凯罗尔的远之召唤兽不错，不过也不用急着复制，因为她离队后这些好DD都会留下给大家享用的。

一路上的谜题没什么难点，多数要利用到新的冷冻激光来开路，最后在FLOOR 15遇到黑球，而且变成了2只。不过好像没有什么太难的地方。之后返回，在FLOOR 2出口附近会碰到两个BOSS战“水**のスクトゥム**”与“火**のスクトゥム**”，又是属性弱的怪物，如果阿维莉尔已经学到中级魔法的话，发动属性攻击两炮可以打死一个，另外，这两个怪物基本上只用物理攻击，找个皮粗肉厚的角色顶上去当肉盾好了，总之不难。

到了出口凯罗尔离开队伍，之后原路返回酿酒之乡，进入村子后发生剧情，不知道为何，格雷葛竟然被指为曾经杀母杀妻……随后去找村长，能拿到一个复制召唤兽的道具，不要忘记了。离开村子时格雷葛回到队伍。

之后往东，走过一座桥后到北面的火车站“**プロヴェクタス**”，进入后与扎克相遇，又得到几个复制召唤兽的道具，好好利用。下车后继续往东，向着新的目的地出发了。

很快来到魔天楼“**ライラベル**”，进入之前在镇搜索一下宝箱，有不少好东西，也有带锁的蓝色宝箱，不过能在镇内找到4把钥匙，另外，和鸟对话可以拿到收集小银币的任务。搜刮完去“**ゴ-レムハンタ-**工会”发生剧情，之后可以离开了，去魔天楼后往南走，就到了弃民街（弃民街**ミッシ-ズミア**），这是条荒凉而阴森的街道，而且岔路很多，好在荒野5的地图功能强大，倒也不担心迷路。注意有吊桥的地方只需要调查把手，就能转动摇杆把它放下来。继续前行……FLOOR 7有4团火焰，靠近后有BOSS战，不过这时实力有点弱（别得意，以后还会再打一次），它们喜欢分散作战，跑到中间全体攻击……另外，FLOOR 10有黑球使者，灭之。

胜利后继续前进到FLOOR 4，发生剧情，之后再回到FLOOR 7又会看到4团火点燃，这时才是真正的BOSS战了，BOSS“**パラム**”算是比较难对付的敌人之一了，首先是物理攻击无效，而且它还会反击，所以只好用魔法来解决它，好在这家伙水属性弱，站到相应的格子上去攻击吧。另外，它还会瞬间移动，如果让它抢先占领了水的属性HEX的话后果也是比较麻烦的，所以要抢先占座，也别忘了找人保护好阿维莉尔然后利用她的属性魔法一阵猛轰，几炮之后结束战斗。随后有一段瑞贝卡大秀枪法的剧情，欣赏完了打道回府。

回到魔天楼“**ライラベル**”后，又发生一段剧情，之后到镇内的电视台，在“情报统制发信局FBC”发生战斗，对付BOSS“**エレバルト**”，这家伙皮厚血多……不要着急，跟它慢慢耗，结合威力巨大的合体技，消磨它一定的HP后这家伙还会自己回复，所以这时候要速战速决。胜利后开始有时间限制的闯关……进入FLOOR2，必须在30秒内找出正确的门，选错就进入战斗。第一道门，正确的是那个地上有个很小的花瓶的那个。第二道门，找出门的图案与其他的不同的那一道就是正确的了。第三道门，门顶的图案中有森林的那道门就是正确的，第四道门，最左边的那个就是正确的门，全部正确解决后回到起点，开始选择右边的门。第一个，正确的门在第三排最后一个，进入，第二个，正确的门在最后一排的最后一个门，进入。完成后回到起点，最后是中间那扇门，进入发现是个迷宫，需要注意的是



中间会碰到很多宝箱，不过没有一个是真的，所以不要浪费时间一个个地去开了，跑过去就OK，全部搞定后真正的道路会在起点左侧出现，进入后与BOSS“**イナゴロック×2**”遭遇。

イナゴロック属飞行系敌人，格雷葛和瑞贝卡的物理对其攻击有特效，解决起来应该不难。之后与**ゴ-レム**猎人对战，不过这是场必败的战斗，而且是单挑……所以也就不用费心了……之后又是剧情，完了之后回到弃民街，在这里再次与凯罗尔相遇，出村后往北西进发。

CHECK POINT

这里开始可以合成徽章了，不过就现在手里的材料大概也不可能合出什么好东西，所以还是省着点吧。

之后，来到“虚**ろなる**幻泡机”，首先在入口会被要求输入密码，答案是迪恩的名字（**ディ-ン**）~进入FLOOR 3后开启宝箱可以得到新的子弹类型——火焰弹“**ファイアバレット**”，之后回到FLOOR 2，在门口两边的火盘点上火开门，之后开始出现以点火来解决的谜题，到FLOOR 5，打掉其中一个箱子，然后将剩下一个推上去压住开关，开门。进入FLOOR 7与BOSS“**ギ-グマンティス**”与BOSS“**ロ-バ-**”X2相遇。

两只“**ロ-バ-**”实力相对较弱，将“**ギ-グマンティス**”用魔法封住，优

WILD, the Passion of Fragia ARMS, the Courage We Hold

先干掉"ロ-バ-"可以减轻不少战斗压力，需要注意的是"ギ-グマンテイス"如果攻击不到我方会一直防御，实在很烦人，所以还是靠近它攻击比较好……另外，从它身上还可以偷到不少零件。

进入FLOOR 9，这里比较复杂，需要参考墙壁的壁画来点火，如果壁画上有两个光点就说明必须把壁画两侧的火盘都点燃；只亮一个点的，需要把两个火盘的其中一个点燃；而没有亮点的则两侧的火盘都不要点燃。不过因为壁画都是一幅接一幅的，所以遇到只点一个火盘的情况下千万别看花眼点错了。全部正确点完就可以继续前进了。FLOOR 11的移动平台需要点火才会启动，操作有点难度，多试几次，另外，FLOOR 12有隐藏的桥，需要点燃火盘才会



出现。随后来到FLOOR 15，按照同样的方法点火启动电梯。FLOOR 13里有黑球，实力不强，但它身上有个不错的徽章，不要忘记偷。随后来到FLOOR 16，BOSS战，因为这一路都没有记录点，所以这一战前请做好充分准备，千万别一失足成千古恨。

这一战的BOSS"ブラ-グビ-トル"魔法防御较弱，不过它身上却有个可以在战斗开始前大幅提升速度的徽章，有机会把它偷过来，可以大大提升战斗效率。进入FLOOR 16-18发现里面都是循环路，而真路只有火盘的火吹向的那个方向，16和17都好办，跟着火焰指示的方向进门就好了，FLOOR18有点奇怪，火的方向是斜向的，必须根据火焰的方向调查墙壁才会出现秘密通道。进入后发生一大段剧情，之后就可以原路离开这个迷宫了。

之后回到弃民街，这时因为有了火弹，所以不妨去村子入口右侧的房子解谜了，之后拿到瑞贝卡的换装道具。离开村子的时候会获得一大笔奖励，有不少好道具还有新的子弹。

接着向地图上下一个目标前进，进入"繁ぎ紡がれし路"后这里需要使用新的子弹"ディテクタ-"，效果是雷达探测，以发现所有隐藏的宝物还有隐藏机关。在FLOOR 2要使用探测弹来使道路显出来，途中有一些大铁管可以攀爬，另外，FLOOR 4有火盘，需要按照墙壁的光点来点燃。

最后在FLOOR 7与BOSS"サンドスタッグ"与BOSS"サンドシザ-ス"遭遇，这两个家伙实力相当强劲，有一个防御稍差，先干掉免得腹背受敌，可以让一个物理攻击比较强的角色装备高防御的道具冲上去当肉盾，吸引两个BOSS的主要火力，然后让其他人利用这个喘息机会一阵狂轰乱炸……不过注意不要排队了，很容易被敌人威力巨大的贯穿技串烧的。另外，这两个敌人身上也能偷到不错的武器零件。

继续前进到FLOOR 9，机关不太好找，在柱子的最顶端……然后是FLOOR 10，这里有4个火盘，要一起点燃其实很简单，只需要把3个火药箱凑到一起然后打爆就可以了。然后是FLOOR 11，这里有一幅壁画，记好光点，然后来到FLOOR13，这里的火盘需要参考FLOOR 11的壁画来点燃，如果已经记不得就只有再回去看了……FLOOR 14的机关必须全部按掉，也有一个在柱子顶上……方法跟FLOOR9一样，爬到柱子顶端就行了。

之后是BOSS战，BOSS"ライノセラス"依然是魔法防御较弱，分一个肉盾型角色去顶住它的攻击，然后让其他人魔法攻击它就OK了，有余暇还可以偷它身上的零件。胜利之后离开迷宫，来到"阳惠の村ハニ-スデイ"，这个小村沿着东南大陆的大路走就能到达，照例去商店买点新的好装备，在村内发生剧情之后就可以离开了。

这时出村后地图上出现新的目的地，先往南走，然后绕向东北部，最后来到"毁された祭坛"，门口有只哥布林，用火焰弹攻击它后它就会自己去点火盘了。进入后一路依然靠这个办法前进，来到FLOOR 4，这里有两个火盘，一个靠烧哥布林后点燃，另一个在网外跳起来射击就能点燃。然后是FLOOR 6，箱子旁边有个哥布林，射爆箱子顺带也把这家伙一起轰了，FLOOR 8也如法炮制，不过要先用冷冻弹把箱子冻住，再点燃哥布林让它去点燃火盘。一路上还能遇到不少哥布林在过道里伪装成雕像，特别是转角，很容易忽略，这时先用冷冻弹把它们冻住就OK了，注意别靠得太近。在FLOOR 2与三个哥布林发生BOSS战，这三个家伙都会反击，所以不推荐近身战，用枪远程射击就行了，有空就偷点零件。胜利后，点燃对面的光球，打开门进入。

在FLOOR 11出现新的推箱子谜题，先爬梯子到楼上，把箱子推到对应颜色的位置，再按下机关就会让箱子掉下去，之后把箱子推到缺口就可以了，尽头有记录点，还有黑球，先记录一下挑战黑球使者，它身上能偷一个增加怪物身上掉落道具几率的DD，这东西后期也能买到，不过价格就……所以还是能省就省吧。

继续深入，又是BOSS战，因为



BOSS"オリヴィエル"是全属性魔法吸收，所以只能考虑物理攻击了，不过它的防御也不弱，另外它会在带有属性的格子上让自己的HP全回复，所以一定要抢先占到这些位置上，如果能用魔法封住不让它移动会好解决一些。另外，它身上有属性攻击半减的徽章，这可是买也买不到的稀罕DD，能偷就尽量偷。

胜利后离开迷宫，回到"阳惠の村ハニ-スデイ"，进入后发生剧情，离开的时候拿到交通工具コ-ルホイッスル，以后在大地图开车就不会遇敌了（真是奇形怪状的车啊……寒一下），我喜欢！而且还一样能搜索宝物，又是一个贴心设计呀，而且速度也比走路快多了，哈哈，这种DD是我最喜欢的。

瞎逛一阵来到目的地——北面的火车站メシス，一进火车站就有一群杂兵来骚扰，三个人很好解决，之后扎克会与ファリドゥ-ン单挑，不过也是必败……哎，这游戏的必败战还真多！完了剧情自动跳转到"阳惠の村ハニ-スデイ"，能够搜刮就尽量搜刮，离村时发生剧情，经过雪地往北方前进，就来到"ポンポコ山"。

CHECK POINT

刚进门就遭遇BOSS战，BOSS"コボルド"物理几乎全防御，所以只有从魔法上想办法了。这家伙的弱点是风属性，用风系魔法狂扁，另外的BOSS的HP好像也不好，几下就搞定。

胜利后发生剧情，扎克加入队伍，一路顺利前进，在FLOOR 6按下机关后，前面出现黄色的地板，不要踩，小心地跳过去即可。FLOOR 13又出现矿车谜题，还是通过射击来控制矿车方向，让它进入电梯，随后进电梯按升降开关，连人带车一起坐电梯。来到FLOOR 14，这里需要把电梯内的矿车导入另一部电梯中，中途要利用摇杆机关来升降平台，使矿车继续前进。之后连人带车到达FLOOR 2，还是利用升降平台引导矿车，最终目的是让矿车撞开第二层的木板，随后往前走一小段，遭遇BOSS"ケイオス"。这又是一个实



力比较强劲的BOSS，而且魔力奇高，所以它的魔法攻击也相当恐怖了……而且它一点也不喜欢物理攻击，所以只有硬扛了……干脆几个人站在一起（反正都跑不脱）方便及时回复，然后集中火力猛轰，OK，过关。这个BOSS身上也带有武器零件，但是攻击密度较大不太好下手。

胜利后在BOSS战位置附近的宝箱内找到新的子弹——导弹"パワ-ボイ



ント"。这下那些被铁链锁着的宝箱和巨石都可以炸开了，甚至连附近的箱子也都能推动。继续前进到FLOOR 16，小心地板上的黄色区域。前方可以看到一个记录点（以后会有连续几场BOSS战，所以在这里要做好准备），进入FLOOR 8后，按开机关后发生剧情，之后就是——BOSS战"ナイトバ-ン"与"强化ベル-ニ兵"×2。先集中火力把旁边两个HP不高的小兵打掉，剩下的主BOSS攻击力也不太高，注意回复应该很快能过。不过先别高兴，打败这个BOSS后，我们就迎来了——又一场BOSS战。

CHECK POINT

BOSS战"ナイトバ-ン"必须由迪恩单挑，因为只有一个人，如果换上带有偷盗能力的召唤兽，那么在攻防上面难免要吃亏，所以想"保本"的人就不必冒险了。BOSS的物理攻击很强，不过如果装备有"山のミ-ディアム"的召唤兽的话，那么绝大部分的攻击都可以扛下来，而且还有一定几率完全防御住敌人的物理攻击。剩下的魔法攻击威胁也就不大了，具体打法可以考虑用魔法将其困住，不然它喜欢跑开自己补血，打起来很没效率。

剧情后入手"A级ライセンス"，先回"阳惠の村ハニ-スデイ"报道一下，之后便可以在各地自由搭乘火车。

首先去メシス火车站，乘火车前往左下角的大陆，到达后顺着大路前往目的地"深窗のトウエ-ルビット・RYGS邸"，进入后先到镇内的大宅触发剧情，碰到了女佣，随后离开镇子，前往南边的沙漠地区，一直往南，尽头可以看到一个小小的绿洲，过桥，在绿洲中间搜索就能找到所需的东西。拿到之后返回镇上，返回大宅，又是一大段剧情，之后展开逃亡旅程。一路上没什么敌人，注意在FLOOR 2需要射击吊灯来引开守卫才能通过，FLOOR 4柜子前的一块地板用冲击撞开下去，然后就进入"闭ざし隔たれし路"，随后又是一场单挑战，这次出场的是瑞贝卡，而且又是……必败……（如果我没记错的话这应该已经是第4次了吧，这游戏也真是……）之后继续前行，在FLOOR7的吹风机前按住"O"键抓住一边，之后可以旋转方向。推开箱子让仪器露出来，然后把吹风机推

荒野上，我们背负各自的坚持和沉重，苍穹下，激荡着那心中的情感和信念。

过去对着仪器吹就可以开门了。FLOOR 8的机关在对面的两个箱子里，用导弹击中移动箱子搞定开关。接着在FLOOR 9和FLOOR10也会遇到使用吹风机谜题，解谜如上就不再多说了。通过这两个地区后在FLOOR 11遭遇BOSS。

CHECK POINT

BOSS"エルバッキー"是一个比较难缠的对手，首先是速度超快，物理攻击又高，一开始让人有种措手不及的感觉，一调查HP，还有17000……虽然有属性弱点，但是魔防高等于没用……可算没什么明显弱点的一个BOSS，小心它的特殊攻击会让HEX变成猫的状态，踩上去角色也会变猫，基本上是啥也不能做了，而且连说话都会变成猫语，狂汗，只有慢慢跟它磨了，有余力的话可以试试偷盗一件不错的凯罗尔的换装道具。

胜利后走出迷宫，前面就是一望无垠的大沙漠……再次回到"深窗**のトウエ-ルビット**"，在大宅前发生剧情，随后可以离开。

接下来是坐火车去**キャヴァムヴァレ**，目的地是矿山街，进去后发生剧情，出矿山街后往右下方走，这次目的地是"拓**き**踏**み**迁**みし**路"。这个迷宫里的敌人能力有大幅提升，比较难对付，而且很多敌人有吸血的能力。但它们都对火属性防御较弱，基本上是秒杀。一路前进到FLOOR 2，这里需要用探索弹来显示出平台通过，在FLOOR 4开始出现弹簧床，踩上去可以弹到网的另一边通过，FLOOR 5也需要探索弹来打开新的通道，FLOOR 6又出现火盘了，不过需要很快的速度点燃才行，可以利用下火焰弹蓄力后快速发射的特点来点燃通过。然后是FLOOR 7，这里需要踩下开关升起网，然后把箱子推过去压住机关通过。FLOOR 11比较难，又是需要很快速度点燃4个火盘，但这次4个火盘不好把握，多试几次应该能通过。随后来到FLOOR 8，这里又要用探索弹来让桥显现然后通过，再往前就是BOSS战了。

CHECK POINT

BOSS"プリズナム"综合实力较强，HP更是高达28500（是到现在为止HP最高的BOSS了），攻击力也不俗，而且用魔法攻击它会遭到反射攻击，所以只有用物理攻击硬扛了，战术方面，也可以采取派肉盾上前吸引火力的办法，让其他角色有更快的攻击频率，速战速决另外，这个BOSS身上也能偷一个不错的徽章，有能力就拿。

胜利后，迷宫的出口附近有一个房间，里面有黑球使者，这也是迄今为止最厉害的一个黑球了吧，也是全魔法吸收的，它身上一个双倍经验值的徽章，一定要偷到，对以后有事半功倍的作用。

离开迷宫后立刻向附近的城市进发了，随后来到"**ハウム-ド**第三居住区"，进入城市后又是战斗，对付3小兵，说是小兵，其实每个人都有近万的HP，而且我方还有不能出战的队员……打败这3个小兵之后有一场格雷葛的单挑战，还是必败（我FT……）。

将这里的剧情完结后就可以离开了，镇上有不少宝箱，一一搜刮，另外，这里也可以玩小银币收集的游戏，再找商人补充点新的武器道具，完成这一切后就可以朝下一个目的地出发了。

离开之后还需要再经过一次"拓**き**踏**み**迁**みし**路"。之后再去**キャヴァムヴァレ**-坐火车，随便选个目的地就成。火车上发生剧情，被对方的猎人攻击，随后又是BOSS战。

CHECK POINT

BOSS"マスブロワーカー"实力没啥说的，不过多种魔法对他无效，好在物理防御奇低，轻松解决。

胜利后前往魔天楼**ライラベル**，进入发生剧情，之后前往弃民街，在之前有4个火坛的地方碰到BOSS，这场BOSS战又是必败无疑的（简直搞不懂这游戏为什么会有那么多必败的战斗，至少也应该照顾一下玩家的情绪吧。）剧情后全体被抓，衰，剧情后又是一场必败的BOSS战，之后阿维莉尔终于觉醒，这里有一段非常精彩的剧情（让我想起了星海传说3里主角的觉醒那一幕，让人热血沸腾）。

剧情过后，自动转到"**ピルグリム・プログレス**号"上，到舰长室发生剧情后，再到医疗室触发剧情，之后进入到阿维莉尔的内心世界"遗迹"。这里FLOOR 2是需要用探测弹来显示平台，之后遇到一个3岔路口，有3个传送水晶，全部进出一遍之后就出现新的传送点，进入之后一路前行来到FLOOR 7，这里有一些阿维莉尔的石像，从石像后面走过去就没事了，如果是前面的话会发生战斗，并且还要把这个区域重新走一次，不愿麻烦的人还是绕着走吧。

继续前进，来到FLOOR 12，这里的路有点麻烦，而且有不少石像卡在路上，注意的是，正确的道路上是不会碰到石像的，按照这个方针很快就能找到出口。再往前就遭遇冰之女王，又是一场战斗，而且又是必败战……完了继续往前，到达传送点，进入FLOOR 13。这里一开始不要顺着路走，而是要从桥上跳下来，走到一处没有路的尽头后，在附近用探索弹就能找到新的桥，通过后来到FLOOD 15，路途中发现一个大石头，压着两个阿维莉尔，左边那个才是真的阿维莉尔，跟她说话，剧情后就又进入——目前为止最强悍BOSS战!

CHECK POINT

这次敌人是冰之女王アヴリル，终于到了咱们报仇的时刻了，不过……呃……这也是我们到目前为止所遭遇的最强敌人了，随便一个魔法攻击就可以达到2000点HP，并且她自身还会阻挡物理攻击，而且BOSS自身的HP也很高……总之是一场艰苦的持久战，队伍里一定要保持一个高回复力的同伴，不然会死得很难看的……值得注意的是虽然一开始不能够使用阿维莉尔，但是在战斗中能切换出阿维莉尔出场。

胜利后回飞船，剧情过后得到新的道具"巨人**のオカリナ**"，之后就可以在船上的传送装置降落了。另外，使用"巨人**のオカリナ**"可以召唤出巨象兵**ゴ-レム**。

降落后发现是在**ロクス・ソルス**地带，暂时不能回到原来的大路，继续探索，一路上有些大石头挡路，要用**ゴ-レム**的拳头砸开通行，再之后就来到"巡礼者**たちのクレイドル**"。

进去之后，在FLOOR 2可以拿到新的子弹——飞爪弹"**アンカ-フック**"，新的解谜又来了，在FLOOR 2要用飞爪弹把对面的箱子拉下来即可。然后是在FLOOR 3，用飞爪抓住空中的小柱子像猴子荡秋千一样飞过去吧。

FLOOR 4的迷宫有点意思，这里不会遇敌，但需要先调查房间中间的椭圆形发光机关，然后让凯罗尔留下操纵机关。思路是通过同伴踩下机关来开路，但黑暗的房间只能让格雷葛或者瑞贝卡停留；而瑞贝卡是只能让队伍剩下主角和瑞贝卡的时候才能把她派出来踩机关；阿维莉尔必须用来踩最后一个白色的机关……考的就是如何组合队伍和安排同伴，多试几次应该不难过。将机关全部踩下之后就遇到了BOSS战。

CHECK POINT

BOSS"ニャコポン"、"ニャメ"×是三只猫……受地形影响大猫和猫相隔甚远，注意卡住有利地形，先集中火力把小的两个干掉，剩下的那只也就不足为患了。

之后来到FLOOR 12，有颜色方块上需要使用飞爪到达对面，FLOOR 17的谜题和FLOOR 4差不多，方法很多大家自己试。在迷宫的最深处遇到最深处碰到BOSS。

CHECK POINT

BOSS"キマイラ"×3又是群殴，思路是开始先集中火力各个击破，需要注意的是，如果敌人同时站在一个格子的话也会合体，合体以后就无敌了，只好等它自己再分开，总是很麻烦，还是不要让它有合体机会的好。

胜利后直接从传送水晶离开，回到飞行工具中。之后自动回到"**カポブロンコの里**"，剧情后自动得到传送水晶"**テレポ-トオ-ブ**"，重要的是可以改造自己的巨象兵了。

有了传送水晶后前往世界各地就更加方便，游戏也正式进入终盘，同时，自由活动的时间也可以用来做丰富多彩的支线任务了。世界各地都会出现WAR的历代人物，加上有了巨象兵"**ゴ-レム**"，按X进入浮游状态还能飞过小河，实在是太方便了。之后的任务是分别攻破4个实验塔，没有要求顺序，这里只是笔者的推荐顺序而已，仅做参考。

首先是南西大陆的实验塔，位置在梦之遗迹附近，用巨象兵敲碎石头后绕到南西大陆右下角的火山，同时也可以在"深窗**のトウエ-ルビット**"镇内打听到它的位置，之后地图上会出现提示。

改造实验塔sect M，首先来到FLOOR 1上面，通过点燃和熄灭火盘来移动这里的浮游平台，FLOOR 4也是迅速点燃火盘的谜题，一路上这样的谜题还有很多，FLOOR 10需要站在转盘上点燃4个角落的火盘，不过因为这次火不会熄灭，所以不用着急可以瞄准了慢慢点，之后出现BOSS战。

CHECK POINT

BOSS"アイアンメイデン"×2外形还过得去，实力对现在的我方来说是小菜，只是要当心她的即死攻击。

之后来到FLOOR 12，一个石板的

谜题，指南针向北，先用普通的子弹把4个角落的球击成白色，然后用火焰火弹将中间的球打成红色，剩下的用冰弹打成蓝色。OK，过关。随后在FLOOR 14找到“黑球”，这次是三只一起上了，有点不习惯，完了之后在FLOOR17遇到这个区域的BOSS，占据有利地形问题应该不大。

CHECK POINT

接下来是连续两场BOSS战，最好给主攻手配备一套强力的进攻装备和进攻型召唤兽，有防火属性攻击的徽章也戴上，四天王之一的大姐HP有近8万，更要命的是它还会给自己使用HP回复5000的魔法，若不用强攻装备会打得比较辛苦。

另外需要注意的是站位，不能让BOSS进入蓄力的范围内，否则对我方任意一人都有秒杀的能力……

这一战胜利后先别高兴，还有一场瑞贝卡的单挑，关键也是抢占火属性格子的有利地形，这样就再不怕BOSS的火



属性魔法了，坚持就是胜利。另外，BOSS也会反射魔法，所以还是以物理攻击为主。胜利后拿走中间的零件，通过传送水晶回到入口。

改造实验塔sect：S，这时的目的地是在东北大陆，位置大致在“**プロヴエクタス**”北面，打碎岩石后用巨象兵飘过小河，一直前进穿过钟乳洞到达。实在找不到的人也可以在魔天楼打听，随后地图上会有提示。

这座塔的构造和上一个差不多，FLOOR 1需要用冰弹冻住路才能通过，一直到FLOOR 7遭遇BOSS战，“**シービシップ**”×2。这两只章鱼的HP也在2万以上，胜利后在FLOOR 8推箱子，按照花纹的样式推就可以了，FLOOR 10又有射击小球的谜题，需要把一边尽头的一颗打成白色，另一边的打成红色，其他都打成蓝色。FLOOR 12里有黑球。FLOOR 12用导弹来推石砖，之后一直到FLOOR 15又是BOSS战。风属性弱，需要注意的是它有一招使我方全员HP减到1的招式，注意回复就行了。之后先记录一下，因为马上又要与四天王之一遭遇了。

CHECK POINT

因为教授“エルヴィス”物理攻击较强，所以推荐装备防御型召唤兽“山のミーディアム”，若能抢先站到水属性格子也能减轻不少压力。另外，这个BOSS好像差不多每种属性都弱，86500的HP，用魔法狠狠K之。之后有一场凯罗尔的单挑，依旧是抢占水属性格子，利用凯罗尔速度快的特点，放导弹



和他对垒也不会吃亏。胜利后拿零件，走人。

改造实验塔sect：F，这座塔位于西北大陆，“往**きて**行**き**交**いし**路”南边入口的西面，还是要打碎石头进入找到。实在找不到的人可以去矿山镇酒吧打听具体位置，完了地图有提示。

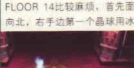
FLOOR 1的上层，用探测弹过桥，然后又是打光球的解谜，一直到FLOOR 5遭遇BOSS。BOSS“**スカイフィッシュ**”×2疑似蚊子，HP不高，速战速决，好像远程射击的武器对他们攻击效果不错。FLOOR 7的柱子一直往上爬，这时中间有个口但是进不了。到达FLOOR 8。用探测弹显示出隐藏区域，注意方向，将西侧风扇的风口调到向南吹，东边风扇调成往东吹，之后回到FLOOR 7的柱子，可以进中间那个口了。来到FLOOR 9，还是先用探测弹显出隐藏区域，和FLOOR 8差不多，射击球体，解谜的方法是把入门后左手边第一个晶球射成红色，右边中间隐藏区域那个射中红色，其余全部射中蓝色，然后进入FLOOR 11，又是摆风扇的谜题了。FLOOR 13也一样，把风向调成顺时针，让火的方向顺时针飘动就OK了。来到FLOOR14，再次遭遇BOSS战。这次HP有40000多，不过攻击方面比较平缓，不过有他的即死攻击没法防，只有靠RP顶住了。继续前进又遭遇四天王，记得先存档，这次需要单独出战的是格雷葛，记得换好高防御的装备。

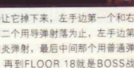
CHECK POINT

BOSS“カルティケヤ”又是一个实力强劲的家伙，HP高达90000，而且会不少狠招，比如固定伤害+即死效果的蓄力攻击，所以大家不要集中到一个格子上，免得覆没，攻击手段一定要选强力的。

胜利后格雷葛还有一场单挑的战斗，个人战难度比较大，该回复的时候不要抱有侥幸心理，不然遭到它连续两次攻击就叫天天不应了。胜利后拿了零件就走。

改造实验塔 sect：G，最后一塔的位置在南东大陆的右上角，路上还首要敲开石头，一路上的解谜不太难，但是很考验操作，FLOOR 3的彩色方块必须按照红、绿、蓝黄的顺序踩，全部踩完才能通过。FLOOR5又是一个难点，必须交替的踩两边的开关才能使中间的平台顺利下降，说难主要是我动作苦手……FLOOR6也是踩方块，再到FLOOR 7就是BOSS战了。四天王都打过了，这种过场BOSS想必不在话下。FLOOR 8也是踩方块，一直到FLOOR11都没有什么难点，这里有两个柱子，必须射击正面，但两个柱子的面是相反的…而且必须用导弹射击，还有就是动作要快。FLOOR 17又有黑球使者。FLOOR 14比较麻烦，首先面向北，右手边第一个晶球用冰





弹射击让它掉下来，左手边第一个和右手边第二个用导弹射落为止，左手边第二个用炎弹射，最后中间那个用普通弹射击。再到FLOOR 18就是BOSS战了。BOSS“**グレムリン**”没啥能力，但是烦就烦在它会使用RESET技能让战斗重头开始，不过这招的准备时间比较多，速战速决才是王道。继续前进就是最后一个四天王了，先存档，替扎克换好装备，有他的单挑战。

CHECK POINT

BOSS“ファリドゥーン”作为四天王的最后一人，实力自然非凡，速度快会抢住不说还有蓄力攻击，所以要特别当心别被他抢到有利位置，更要命的是，自己HP95000还喜欢5000、5000地补血，完全不考虑玩家遭受的沉重心理打击（打了N多就白打了……）

胜利后扎克要和他单挑作出最后一战，扎克有极高的速度，还有一招HP越低攻击越高的技能，所以多扎克装上提高HP的道具，HP的下降比例就越快，攻击力就越高了，不过也不要光顾高攻击忘了回复，那也死得很惨的，好在单挑战中**ファリドゥーン**实力仿佛有所削弱。不然感觉真是没可能赢了。胜利之后拿零件走人。

改造实验塔 sect：O，这是最后一个实验塔，位置在4个地图的中间，从弃民街往西，用巨象兵飞过浅滩，途中还有一场自动战斗，进入实验塔后遭遇几场车轮战，不过都是些小兵，之后开始分组，主角那队一定要配备主力队员，不过剩下的人也会立刻遭遇一场相对不是很强的BOSS战。BOSS“**ゲヘナネロス**”虽然HP相当高，但是因为没有特别突出的攻击技能，所以基本上此战就是和它慢慢磨血了。胜利后主角一队继续前进，FLOOR 2必须用探索弹来显示隐藏平台。

FLOOR 4要用不同子弹改变中间光球颜色来出现新的传送点，进入各个传送点将火点完，左边的火盘熄灭速度很快，要用蓄力射击，一个发火球点燃3个火盘。右边的火盘需要站在中间的浮游平台上，快速把4面的火盘点燃，到这里大家对这种快速调整视点的解谜方式应该相当熟悉了。最后回到FLOOR 4，用普通弹打一下就会出现新传送点，FLOOR 9有点复杂，首先面朝北，用导弹从左往右射，射两遍，一共6发，最后用普通弹射一下最右边的就可以了。FLOOR 13也是要按顺序射击，最终是要用封印弹射中间紫色的装置，进入FLOOR 15，BOSS战。BOSS“**ヴアジエスタ**”速度很快，让我方很不容易安排战略，一定要注意回复，被它连续攻击可不是好玩的，胜利后两队会合。之后有黑球和记录点。

CHECK POINT

这里是最后一个存档点，进了传送点以后再也不能回来，如果想要发掘隐藏要素的话一定要在这里备份好记录。

CHECK POINT

进入传送点后立刻遭遇BOSS战，BOSS“ヴォルスング”攻击非常高，但HP还没有四天王高（所以只有当守门人了），而且其他能力平平，注意它的必杀技是任何范围攻击，所以队员别挤到一起被一锅端了。胜利后有一大段剧情，随后又是一场战斗，对手是BOSS“カリアンセンチネル”×2，跟他们慢慢磨吧。

胜利后终于进入最终迷宫“**ロクス?ソルス**舰桥”了，城入口有个宝箱，可以买东西，在FLOOR 3推箱子压机关，先用冷冻弹冻住3个木箱，随后打爆一个就开始推。FLOOR 5的门用炮弹轰掉，牢房中还能找到开门的钥匙“**マザ-アメジスト**P”，需要用到探测弹搜索位置。FLOOR 6用木箱压住机关，然后走到门边，射爆箱子后立刻往回走，赶在门关闭前进入。走廊漂浮的物体是敌人，碰到会战斗，也可以先射爆，注意有些是会隐身的，要探测弹才能射到。之后又是BOSS战。FLOOR 15能找到开门的“**マザ-アメジスト**E”。FLOOR 16对着墙壁的水管用炮弹轰断，爬上去，之后用探测弹弄出平台，到对面踩机关，看到地上的时钟提示。回到FLOOR 12，把时钟调成7点55分和3点15分，两个堵住弹簧床的平台就搞定了。爬上两边弹簧床，其实这是两条死路，把左右各4个，一共8个火盘点亮，然后回到



FLOOR 12，再把时钟调成6点10分，再回头发现原来两条死路都通了。

在FLOOR 21碰到BOSS“**ガリュゲンゴッサ**”×2，这里的敌人都HP高得惊人，打完BOSS后进后面的电梯上

去。到FLOOR 24找到“マザ-アメジストZ”，在FLOOR 26找到“マザ-アメジストY”，这里要通过射击光球出现消失平台来前进，最后踩下两个机关，把P、E、Z、Y4个“マザ-アメジスト”放入装置，最后的大门开启了。门前的记录点是最后一个，进去就是最终BOSS战了。

之前有一段精彩的动画，过后BOSS战开始，先是眼镜BOSS“ヴォルスング”，这次带了两个随从出场，无视，之后又是一段精彩的剧情，随后才是最后一战。

CHECK POINT

此次的BOSS“レギオ・ヴォルスング”，先赞一下人声版的背景音乐，此阶段BOSS的HP虽然高，但是实力整体感觉倒不是很强（废话，要为后面隐藏BOSS做准备啊），它有两个攻击模式，物理和魔法，物理攻击是全体打击的，再接一个大招就吃不消了，都这时候了，



有什么好的回复DD就不要吝啬（不要说你要存到2周目），BOSS的弱点随着物理攻击和魔法攻击模式的变换而变换，所以要攻击弱点只有多跑位了。胜利之后就迎来了动人的通关剧情，一切又回到原点，美丽的故事再度展开……

CHECK POINT Exファイル模式

通关后存档，如果满足了Exファイル的条件就可以开启2周目的游戏，其实条件也很简单：游戏时间达到24小时以上，看过结尾动画，战斗过200次以上，相信没人没达到了。到标题画面选择EX NEWGAME开始，所以装备道具都可以继承。

Fragia大陆上的钜细都不要错过！

隐藏要素1 黑市

这次的狂野5也有“黑市”的设定，不过进入需要在魔天楼的猎人工会拿“黑市护照”，具体得到方法是：



1、在酿酒之乡的酒窖里与磨苹果的人说话，然后帮他磨苹果，回头再跟他说话，拿到酒，随后上魔天楼，找到一个正在跟上司说话的人，把酒给他，得知要一个道具“魔狼の牙”，但是这时我方身上没有。

2、按要求去做善事，在第三居住区捐助两次，第一次是20个普通回复药，第二次是5个帐篷，获得“セカンドフレッシュ”。

3、拿“カンドフレッシュ”到“深窗のトウエ-ルピット”找一个在喝茶的女性（其实就是WA1的觉得）换另一个道具。

4、去“阳惠の村ハニ-ステイ”找花田前的少年，终于拿到最初要求的道具“‘魔狼の牙’”。

5、去摩天楼找那个正在和上司说话的男子，把道具给他，，换得“ブラックパス”，也就是“黑市护照”。

这次黑市依然是用等级来买物品，有恶搞的校服换装物品，不过要30级一套（很有用，），还有A级徽章，50级一个……可以买来合成S级徽章“シエリフスタ-”，以后对付隐藏BOSS时会有妙用。——不过，要用这么辛苦练级的成果来换好物品还是让人有点进退两难吧……不用担心，本作还是有接近“瞬间升级”的无赖技巧……先选3个主力人员，把其余人的等级全部拿来买东西，完了全部都只剩下1级了，现在出发，到南西大陆左下角的有一个隐藏迷宫（详细位置见后）打小兵，主要是这里的怪物攻击频率不高，升级速度如同坐火箭，然后又去买东西，很快，好DD都入手了。

隐藏要素2 封印塔

推荐攻打隐藏迷宫的时机最好是在进入最终迷宫前（反正要有传送水晶用来脱离迷宫，另外还要有封印弹）。

梦之遗址：一开始就有很多地方没有去过，自然是留到后面攻略了，首先继续深入到游戏一开始不能通过的门处，用火弹点燃火盘继续前进。FLOOR 9用探测弹显示隐藏平台，FLOOR14要用冰弹冻结对面的箱子，然后用飞爪让自己拉过去，FLOOR 16把朝向调到东，瞄准机关正对面的大石砖，把附近的石砖全部打到那石砖前面，踩机关，铁门就会被堆起的石头顶住，有一个门需要拿钱来看，而且要得还很多，不过里面反而没什么好东西……最深的大门口需要把6个人的服装全部换成黑市里的校服才能进入，对着封印柱打一炮封印弹。迎战BOSS“プライムヴアルス”，



虽然是隐藏BOSS，但是能力一般，HP有100000，可能是让大家先练练手吧。胜利后得到特殊道具“黄金天使”，以后每通过一个封印塔就能得到一个。

闭ざし隔たれし路：不知道大家注意到没有，这里第一次来的时候是没有找到黑球使者的，现在来这里因为飞爪弹，所以以往很多到达不了的地方都可以顺利通过了，FLOOR 16的火盘会被风吹灭，所以需要用附近的木箱挡风。完了在深处封印塔处解开封印碰到BOSS“メルコム・リッチ”，送钱的，攻击它的伤害越高，最后结帐时钱就越多，狠狠地K吧

排斥されし隔壁：还是要通过飞爪弹去原来没去过的地方，FLOOR 9的地方有3个晶球，左边的用火弹打，中间的用普通弹，最右边的用冰弹，之后出来继续前进，用冰弹冻结喷泉，墙壁后面就是封印塔了，同样的方法解开封印，迎战BOSS“チャウグナルファウグン”，这下实力陡然上升了，HP高达35万，慢慢啃，它的弱点是风属性，所以战斗的抢位就很重要了。因为它的速度比较快，所以回复方面不要存侥幸心理。

ポンポコ山：在FLOOR 2坐电梯到达FLOOR 14，铁轨尽头的门要用炮弹轰掉，封印柱就在里面。BOSS“ケ・セラ・セラ”很厉害啊，3个家伙都有95000的HP，我方人员一定不能扎堆，否则全灭了别怪我，肉盾战术，HP最多的主力踩着火属性格子顶住攻击，其他人一阵乱跑辅助攻击，基本上敌人的攻击都是秒杀，分散只是为了不要全部覆没……打掉一个就轻松了。

繁ぎ紡がれし路：从南西大陆进去，一路上没什么很难的解谜，BOSS“ス-パ-グロウア”和财神爷差不多，不过是送经验值的，打得伤害越高经验越多……

拓き踏み迂みし路：用飞爪弹拉箱子压住机关前进，BOSS“猿人ジュンマ”也是个血牛，HP有28万，攻击2200，但是好在防御很低的家伙，只要提防他速度快连击就成了，因为它是火属性弱，所以可以选择占据火属性格子用魔法猛轰。

CHECK POINT

“黄金天使”的用途是向特定人物购买历代角色的衣服！一共12件，打一周目游戏只能打6个封印塔，也就是只有6个，想全部收集的就只有等2周目了。

隐藏要素3 百兽王

百兽王的迷宫一共有四个，不过只有一个迷宫“ABYSS”隐藏着真正的百兽王，进入必须要有封印石，具体拿法





是在ハウム-ド第三居住区最里面，找荒野2代女主角，一个拿伞的少女，换传送石。这个是用来故障传送的。

迷宫ABYSS地图上坐标是“X 87733 Y 72036”，的地方，用传送水晶传送会发生故障，然后就来到南西大陆的一个孤岛上，ABYSS就在这里。不过，之前还必须集齐使百兽王觉醒的4件神器，分别是“黑尖枪王”（坐标X 29180 Y 66678）、“圣骸布”（坐标X 33337 Y 18318）、柊额冠 X95403 Y 51022）、“十戒碧柱”（坐标X 52787 Y 95667b

ABYSS的路不难，在FLOOR 24有4个台座，把4件百兽王觉醒的道具分别放好，通往百兽王所在房间的传送点就会打开。

CHECK POINT

百兽王“ラギユ・オ・ラギユラ”作为《狂野历险5》中最强的隐藏BOSS，实力自然不是盖的，HP50万，攻击3500，魔法4800，防御800，速度999……让一个速度快、HP高的角色装备才レンジ100徽章（めんどりパッチ×1、ミストクローク×1、がまぐち×1、シェリフスタ-×1合成，作用是受伤只损100，不过回复和攻击也是100）和海のミ-ディアム上前顶住，防住BOSS的即死攻击，这个角色的作用就是当肉盾，用他速度快的特点，不断为我方其他攻手回复，虽然只有可怜的100点HP，但是在百兽王面前，反正HP高低都是一下秒。

这里扎克的特技再度发挥作用，因为他是现在HP与最大HP差值越大攻击越高，所以在HP只有100点时就是当之无愧的主力攻手了……之后就是和BOSS慢慢磨了，其实就是比速度，看它先把我们装备了“オレンジ100”的队员打死，还是我们先把它打死……感觉有点像武侠小说里两大高手比拼内力，谁先倒下谁就输。

进击似疾风，防护如钢铁；遁迹于大地，升腾在云间；斗志如烈焰，心境似止水。

SEGA于93年在MD上推出了超级忍2代，此游戏可称得上当年世嘉动作游戏的王牌作品。《超级忍2》在游戏的设计上属于一流水准，它发扬了前作《超级忍》的优点，改进了不足，加长血格、游戏中增加马战、水战。画面层次鲜明、游戏音乐能够良好的烘托出场景气氛，特别是BOSS战时紧张的音乐至今难忘。操作时的一招一式非常连贯与帅气，经典的二段跳跃接八双手里剑爽快感十足。敏捷的动作和潇洒漂亮的招式，玩起来会令人爱不释手。

ROUND 1 ZEED复活

邪恶武者ZEED不知为何复活了，及其手下在丛林中为非作歹。因此，隐居的忍者胧又一次出现，他决心打倒ZEED，重现和平。胧在密林中飞奔，沿途出现大批对手向他攻击。利用高低差和手里剑消灭忍者，对付武士可以在他挥刀的同时利用破斩剑的无敌时间击倒，也可防御剑气后消灭。

胧过关斩将，从密林打到山洞中，注意有两个攀绳索的地方上空有隐藏房间，分别可以拿忍术和1UP。消灭了地下武者重信后回到丛林，见到了有四只手臂的武者ZEED。ZEED身形巨大，武艺高强，不过并非胧的对手。

ROUND 2 潜入

胧骑着骏马在平原飞驰，这个场景和真侍魂中牙神场地让我永远记住了那个年代。远处的天空中有几只巨大的风筝，上有巨大的“鬼”字。这是鬼源忍流的标志。鬼源流忍者就在风筝上面。他们不断地跳下风筝，疾奔到胧的马前，试图阻止胧的前进，但却不堪一击。最后一个障碍时高处有1UP可拿，随后鬼忍者头领向胧攻击。他就是一代的那个BOSS，胧必须用快速的反应才能将其击毙。

胧攻入了敌人基地内部，注意拿回旋标的敌人。站在一个上方的平台往左边二段跳可到另一个平台拿道具。之后胧乘上电梯平台向高层移动，这里需要灵活运用二段和反弹跳技巧。右边的通道上方有忍术，如果想取得需要提前准备。在顶层的是一台漂浮在空中的机器，它可短时间改变空间，使你的操作失常。推荐在短时间内对其造成大量伤害。

ROUND 3 生体兵器

胧闯入了企图控制地球的恶党建造的生物工厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看他们个子不大，破坏力可不小。走慢一点，可避免陷入群敌之中。

从外层工厂闯入地下生物圈，景象更加恐怖。地面松软，若不经常跳起就会下陷，远处有一只巨大的怪物在瞄准着你，准星一旦跟上你，锁定了目标，你就躲不掉了。在此处对付的最佳方案是一路用飞腿冲过去。途中有一条颜色明显不同的隐藏通道，跳上去可以拿道具。

这关的头目就是刚才一直瞄准你的巨型怪物。它是台合成的生物杀人机器，外形令人作呕，弱点是眼睛。与它对战时空间有限，地面松软影响跳跃高度，严格掌握好跳跃时间才可以躲过BOSS攻击。

ROUND 4 破坏

恶党的能源工厂建在海上。胧踩着特制的滑水板前进，不断有敌人骑着喷气摩托从头顶飞过。躲开敌人的各种攻击，最后一个助跳板时有个1UP。在能源中心，胧要不断地攀爬铁管，随时提防管中喷出的毒气伤人，同时要应付敌人的攻击。这个区有3个1UP，注意多往上面搜寻一下即可找到，这里对跳跃和抓攀技巧要求较高。

破坏任务完成后返回，又转入水上作战。BOSS是个造型帅气的水上机器人，武器繁多，要战胜它需要严密防御，及时反击。它有几个部分，必须打完一部件才能攻击下一部件。打第一、和最后两个部分时跳到它上方用飞腿连续攻击非常轻松。

ROUND 5 电子怪物

胧穿过燃烧的森林，打倒机械守卫，冲进工厂。这里机关错综复杂，想找出路可不轻松。胧在行进中见到几只正在装配的机甲恐龙。一看外形即可知它们具有无法想象的破坏力。若让它们完成出世，后果不堪设想。

后面的路要先引爆炸弹才能前进。某个分叉路口，右边是1UP，左边是前进的必经之路。黑暗中，胧的面前出现了强大的对手，一只完成的电子巨兽。对战中随着机甲龙的吼叫，不断有巨大的机械零件砸下。站在它的手上砍它，它露出几个光球时挡挡，喷火就跳过，不要一直站在手上，注意避一下它震动时掉下来的垃圾。

ROUND 6 抵

这一关又是强制卷轴关卡，胧必须借助下落速度不同的大小石块落脚，中途注意飞忍的攻击，稍有闪失就会粉身碎骨。注意得到途中珍贵的1UP，即使跳跃失败了也不要慌张，马上不补救还是有可能生还的。BOSS是一个空中强敌，身生双翼手持大刀的鹰人。用手里剑为主要进攻手段，一定小心不要掉下去功亏一篑。

之后胧冲进一座妖气弥漫的古宅。这座看来不大的屋宇似乎是个迷阵，如果找不到正确的门户就会在原地转圈。胧冲进一扇独特的门里，随着几声怪笑，出现两个“魔王连狮子”。其中一个只是头目的影子，挡住他的攻击后用手里剑射即可分辨，多次命中真身后他会正式开战，需要防御他的攻击，合理利用上下两层的高低差。

ROUND 7 对决

本关BGM非常优秀。胧冒险潜入飞舰，从动力装置部分向主舱前进。四周布满高压电荷，自动升降机会从电网间通过。因此要求绝对灵活无误的操作，否则会功亏一篑。这几区注意时刻按住上，以免掉落。敌人都不算强，但是地势恶劣考验跳跃能力。

之后进入了完全没有杂兵的一关，完全考验玩家的控制力，合理运用移动平台是关键。有障碍物就提前扔手里剑破坏，头顶有电网就蹲，利用连续的攀墙技巧通过顶部有电的墙（上面有道具）。这是本作最难的一个小关。

决战时刻到了，胧和最终BOSS的对决在次元空间里进行。最终BOSS会以各种方式扔手里剑，甚至也会八双手里剑（可以挡），对他可以用破斩剑造成很大伤害，在他站着不动发飞行道具时可以用飞腿，不过见他发完后最好立即避开，否则容易挨他的升龙拳。总之进攻需要时机，那个时代玩过“街霸”的玩家打这个都不太费力。

经过一番恶斗，魔王倒在了胧的剑下。及时脱身的胧站在山顶，眼望着飞舰带着浓烟坠落。大地在震动，爆炸的光芒把黑夜照得如同白昼。巨大的轰鸣声宣告了世纪末的野心者欲望的破灭，胧的苦战又一次拯救了这个世界。

硬派动作游戏招数并不复杂

本作中没有特别复杂的必杀技，但一定要把几种基本技巧牢牢掌握，否则有的地形无法通过。下面介绍一下胧的各种招术。

记得活用忍术对付BOSS。

招牌动作·八双手里剑

四种忍术（可以在按下START键暂停后切换）	
雷电术	全身的电光使敌人的攻击无效，但能够防御的攻击次数有限。
炎龙术	较前作威力增加，四条火龙从地冲天而起，消灭画面上的敌兵。
分身术	幻影随身行进，增加攻击力，同时此术另跳跃力大幅度增加。
微尘术	同前作，是威力最大的必杀忍术，但会消耗一命，应慎重使用。

各种轻功（本作最为重要的技巧）	
飞檐术	方法是起跳后接近要抓的物体时按住上键即可。
反弹跳	起跳接触墙壁时对墙方向按十字键同时按C键跳。
二段跳	在跳跃达到顶点时再次按下跳跃。

各种忍技（与敌人纠缠时候生存的保障）	
二连斩	近距离按下两次B键。（POWER UP状态为单段的斩击）
扫堂腿	距敌人很近时按方向键下+B键。（POWER UP状态为斩击）
手里剑	远距离攻击敌人的手段，游戏中可以得到提高手里剑数量和提升威力（POWER UP）的道具。威力提升后能量附在手里剑上，破坏力大幅增加，但受一次攻击即会还原。
防护技	按住B键不放，即可进入防御状态，可以防御飞镖、子弹等远距离打击。按方向键下方可蹲防。
破斩剑	连续输入方向键前进入奔跑状态，使用B键放出。威力巨大，但攻击判定出现较慢，应在与敌人有段距离下使用。
胧飞腿	跳起后按方向键下+B键，即能做出飞腿动作，足尖点击对方后可能借力反跃。在本作中属于必须掌握的技能。
八双手里剑	在二段跳中按B键，即可发出前下方90度角的扇形攻击，同时手里剑数量-8。在手里剑不足时数量会有减少，打击大范围敌人和清场非常有用。



PSP	本刊译名：合金装备 索利德 掌上行动			
战略谍报动作	KONAMI	39.99美元	2006.12.5	M
	UMD光碟	美版	1-6人	192KB

游戏基本操作 SYSTEM

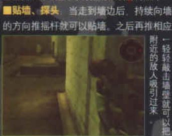
类比摇杆	控制角色移动
方向键	调整视角
○键	打开装备界面，用十字键选择
□键	射击/近身格斗
△键	动作键，爬箱子等
X键	站立和蹲下切换，长按为匍匐前进
L键	锁定敌人，必须面向敌人才有效
R键	切换到第一人称视角
START键	进入任务主菜单
SELECT	帮助信息
L+R	精确瞄准，对应部分武器

除了上述基本操作之外，我们再介绍一些常用的小技巧：

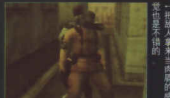
■潜行：按住△键再推动摇杆，玩家就会潜行，此时行走不会发出任何声音，极为使用的技巧。

■翻滚：类比摇杆+X键，利用翻滚可以跳过一些空档，另外翻滚本身是附带攻击属性的。

■贴墙、探头：当走到墙边后，持续向墙的方向推摇杆就可以贴墙，之后再推相应的方向就可以贴墙左右移动。当走到墙边缘时，按下L键或R键可以探头出去观察敌情。注意，探头时可能被敌人发现。在墙边能做的另一个动作就是跳出墙射击，装备上武器，按□键就会转身自动瞄准最近的敌人，射击完毕后松开□键一段时间又可以迅速返回墙后隐蔽。



↑轻轻敲击墙壁就可以把附近的敌人吸引过来。



↑把敌人拿来当肉盾的感觉也是不错的。

■拖动敌人：当敌人被打晕、麻醉或打死倒地后，不装备任何武器的情况下走到敌人旁按□键可以抬起他们，按住□键不动配合方向键可拖动，把他们拖到一个隐蔽的地方以免让其他敌人发现。大部分敌人身上都有一些弹药之类的道具，抬起他们之后放下就会抖出这些道具，一般每个敌人身上可以掉落两个道具。

■弄出声响：贴墙后按□键可敲击墙壁，如果附近有敌人听到就会过来调查，这时你可以绕到身后干掉他，或者干脆走人向纵深前进。在某些敌人比较集中的场所可以利用这个办法分而化之。

CQC系统实用技巧 SYSTEM

CQC（CLOSE QUARTER COMBAT）是近身格斗技巧的缩写，在MGS3中被首次引入系列，也是BIG BOSS最为拿手的一项技巧。在本作中CQC的重要程度虽然比3代下降了不少，不过熟练掌握CQC的话仍然对我们的攻关大有帮助。

FREEZE	悄悄从身后接近敌人然后举枪，敌人就会乖乖举手投降。
勒脖	接近敌人轻按□键就是勒住他，如果松开□键敌人就会挣脱逃走。当勒住一个敌人后，在前方的敌人会怕误伤，都不敢轻易开枪。
威胁	勒脖后按下L键，BIG BOSS就会亮出刀子吓唬敌人。这时非常有用的一招，因为此时敌人会说出很多重要的情报。这些情报包括这一区域的特点、物品分布和敌人分布等很多与剧情任务相关的情报。
割喉	勒脖后重按□键就是一刀了结敌人。
人盾	勒脖后迅速按□键就可以左手勒住敌人，右手腾出来射击。
推倒	勒脖后将类比摇杆往下推+□键可将敌人推倒趴在地上，此时如果举枪还可以让他举手投降。

声纳感应雷达 SYSTEM

由于本作发生的时间比较早，所以本作中的雷达采用的是声纳感应装置，这个雷达并不能直接反映游戏的地图或是玩家所处的位置，而是对声音做出反应。当玩家移动时，雷达屏幕中心会有所反应，暗示玩家目前所发出的声音大小。而当玩家周围有其他人移动时，雷达上同样会反应出声音发出的位置和方向。如果是蓝光就表示安全，如果是红光就得小心了。这个系统非常实用，使用得当的话可以迅速发现敌人并保证自己及时隐蔽不被敌人发现。



小队系统讲解 SYSTEM

小队系统是本作中新增的一个系统，也是这次的OPS变化最大的地方。在主菜单中选择第二项"MANAGE"中就可以进行小队系统的管理。在本作中每个小队都有不同的作用，灵活运用各小队的作用不但会使游戏更加容易，也极大地增加了游戏的乐趣。例如技术等级达到99后通关的话就能够得到隐形迷彩，这可是个好东东啊！



↑通过人员的合理搭配将使小队效率更高。

SNEAKING UNIT	主要负责潜入作战的小队，执行各项任务都是有该小队的队员负责。在潜入小队里又可以分为 ALPHA、BRAVO、CHARLIE、DELTA四个小分队，每个小分队最多可以容纳4名队员。从实际的游戏需要来看，在选择本小队的队员时，除了特殊技能之外，其余各项普通技能数值中，只需看CQC这一项即可，毕竟MGS玩的就是潜入，其余那些武器使用技能并没有什么用——除非你是个极度好战分子。
SPY UNIT	间谍小队，可以说是作用极大的一个小队。玩家可以将拥有SPY技能的队员派往各个据点，之后每过一段时间，这些派出去的间谍就会发回来报告，这些报告除了是推动主线剧情发展的重要线索之外，还能引发许多支线任务，非常的重要，所以最好派那些有专门SPY技能的队员执行这些任务，效率会大幅提高。
TECHNICAL UNIT	负责技术方面后勤支持的小队。这个小队除了可以为我们研发出许多新装备之外，还能不断提供大量的弹药，而且技术等级越高，可以研发出的装备也就更加先进，传说中的隐形迷彩就是在这里研制出来的哦！
MEDICAL UNIT	负责医疗保障方面的小队。医疗小队的等级越高，我方队员生命力以及体力的恢复也就越快，此外，医疗小队也会研发各种医疗用道具，是后勤保障的中坚力量。
INDEPENDENT	闲置人员。没有分配到前面几个小队中的"无业游民"们都被集中在此，这里的队员生命力以及体力恢复的速度会比较快。
ROOKIES	新兵。刚从监狱里释放出来、新加入的队员们会被搁到这里来，尽量不要浪费每个队员的才能，有能力的就编入到前面几个主力小队中去。实在太过废柴的话，就选择"COMARADE DISCHARGE"将其释放吧，我们一共只能有100名队员，别浪费名额。
PRISONERS	暂时被关押着的人。刚刚俘虏回来的敌方士兵都会被关在这里，不用理，ROY CAMPELL会自动对他们进行劝降说服教育工作的，过上一段时间他们就会加入我方，并从监狱转到"ROOKIES"新兵营去。
ALL	在这里可以查看我方所有队员的情况，整体检索时会比较方便。

角色各项能力讲解 SYSTEM

由于在本作中不再是SNAKE一个人作战，小队系统的加入使得同伴们的作用大大提高了，所以我们必须了解每个人擅长的地方。评定能力是用字母表示的，其中S等级为最高。一般而言，每个人的普通技能都有十一项，下面我们来看看这些技能都代表什么。



虽然普通技能有十一种之多，但并非都实用。

Handgun	使用手枪的能力，能力越高，使用手枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Submachine gun	使用冲锋枪的能力，能力越高，使用冲锋枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Assault rifle	使用突击步枪的能力，能力越高，使用突击步枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Shotgun	使用霰弹枪的能力，能力越高，使用霰弹枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Sniper rifle	使用狙击枪的能力，能力越高，使用狙击枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Heavy weapons	使用重型武器的能力，能力越高，使用重型武器战斗时的杀伤力和精确度越高
Knife（CQC）	CQC近距离格斗术的能力，能力越高，可使用的CQC技能也就越丰富
Throwing weapons	使用手雷等投掷性武器的能力，能力越高，杀伤力和精确度越高
Traps	制作陷阱的能力，能力越高，制作起来更加方便，成功率也更高
Technical skill	队员在技术支持方面的能力，此项能力高者优先放入TECHNICAL UNIT小队
Medical skill	队员在医疗保障方面的能力，此项能力高者优先放入MEDICAL UNIT小队

特殊能力介绍 SYSTEM

除了每个人都有的普通技能之外，许多队员还会拥有特殊技能，在游戏中，这些拥有特殊技能的队员将成为我们的骨干力量。执行不同目的的作战任务运用拥有合适特殊能力的队员会使效率得到明显的提升。

DELIVERYMAN	在任务中可以将身上的道具直接送回卡车内（按R键），适合加入潜入小队
QUARTERBACK	增加投掷物品的距离，适合加入潜入小队
RESCUER	打晕敌人后拖动其身体的速度更快，收人时非常方便，适合加入潜入小队
ATHLETE	跑动速度比普通士兵快许多，适合加入潜入小队
GAMBLER	有时在战斗中会给敌人造成额外伤害，也有可能会受到额外伤害，适合加入潜入小队
ARTIST	对色情杂志无动于衷，适合加入潜入小队
SCOUT	潜行速度比其他人更快，适合加如潜入小队
SURVEYOR	去其所在的据点执行任务时，地图非常详细，标明了所有道具所在地点，适合加入间谍小队
ARMS DEALER	提高武器弹药的生产数量，适合加入间谍小队
SPY	降低其所在据点敌人们的生命力，适合加入间谍小队
NUTRITIONIST	提升队员体力的恢复速度，适合加入医疗小队
CHEMIST	提升医疗药品的供给数量，适合加入医疗小队
DOCTOR	提升队员生命力的恢复速度，适合加入医疗小队
ARMS SPECIALIST	提高枪械等武器的弹药最大容量，适合加入技术小队
ENGINEER	提升武器开发进度，适合加入技术小队
ELITE ENGINEER	极大的提升武器开发进度，适合加入技术小队
POLITICIAN	提高劝降监狱中关押俘虏的劝降效率，随便放在哪都行

招收新队员 SYSTEM

在本作中增加了招收新队员的系统，我们可以通过将敌方士兵俘虏后劝降使其加入我方。这个系统在完成"SOVIET PATROL BASE"的主线任务之后，ROY CAMPELL就会提议SNAKE将反叛军中"立场不够坚定"的士兵们拉拢到我们这一伙来。之后再去一次"SOVIET PATROL BASE"，走到某些士兵附近听见其自言自语的抱怨的话就可以将其打晕后拖进



己方的卡车内，再然后就是剧情，将被俘虏的敌方士兵成功劝降。

以上是第一次拉人入伙的具体步骤，不过之后就完全不用这么复杂了，只要是游戏中出现的所有敌人都可以将其打晕后拖到卡车内，关上两天后，CAMPELL就会成功说服他们加入我方。打晕敌人的方法有三种，一种是用MK22麻醉枪使其昏睡过去；第二种是悄悄接近敌人身后，按一下方块键就会勒住敌人脖子，然后再连按几下方块键就会把其勒晕；第三种就是直接近身用格斗技将其打昏过去。不同的敌人说服所需要的时间也不相同，个别"死硬派"可能需要花上好些天才行，队伍里如果有"POLITICIAN"技能的队员在的话，效率就会高出不少。

最后，如果你打晕敌人后发现距离卡车太远，要将其拖回去太费时间的话其实是有捷径的，首先要求附近有己方队员，然后将被打晕的敌人拖到己方队员藏身的地方前，按SELECT键打开无限通信，选择第二个频道与CAMPELL对话后，被打晕的敌人就会自动被送回卡车内，可以说是非常的方便。不过注意如果你正处于警报状态下的话，是无法使用这个方法的。

灵活运用各职业的队员 SYSTEM

这次增加的小队系统和招人系统除了用来充实我方整体实力之外，在游戏的潜入作战过程中帮助也是相当的大。以前SNAKE进行潜入作战时，往往因为自己身份和着装的特殊所以需要避免被一切敌人发现，不过在本作中我们完全可以利用被"招安"的队员们其职业特点来进行轻松的潜入作战。例如，假如某一关中的敌人全部都是普通那种戴黑色面罩身着黄色军装的士兵的话，我们只需派一个同样职业的队员执行任务，就完全不必像以前那样躲躲藏藏的了，尽可以大摇大摆的在敌人面前走来走去而不用担心被发现，是不是很爽？这个设定当初在3代中被BIG BOSS用来伪装过一次VOLGIN的"面首"时使用过一次，效果还不错，可惜最后还是因为某些特殊原因给VOLGIN发现并丢掉了一只眼睛……



不过需要注意的是这个方法也不是无敌的，即便是身为同一职业的兵种，假如你在敌人面前做出一些奇怪的动作的话，仍然会被看出来，例如突然蹲下、匍匐，也不能与敌人进行身体接触等；还有，在上下楼梯的时候给发现的话一样会被看出来。作为同一职业都有不少要注意的地方，在有多兵种混合的关卡更是要倍加小心。在其他职业的敌人面前露面很轻易的就会被发现，切记切记！

支线任务 SYSTEM

游戏中将拥有间谍能力的队员派往敌人的各个据点之后，过上一段时间其就会发回来各种报告。一般来讲，除了少部分报告是与主线剧情流程相关的之外，其余绝大部分都是支线任务，完成与否都不会影响主线剧情。不过建议大家还是尽可能多的完成这些支线任务，



↑本作中支线任务的数量还是很多的。

不但会收获颇丰，再说这也是OPS的一大乐趣。

支线任务的种类，一般包括获得特殊物品，例如武器或是道具等；也有救出被敌人关押在监狱里的犯人使其成为我方队友；清除地雷救人；用TNT爆破指定目标；还有就是可以获得隐藏人物等等。其中以第一种支线任务最多，由于大部分武器道具都可以通过俘虏敌人后从其身上剥削的方法获得，所以这种任务的完成必要性并不大，再加上地图上的道具不少，挨个找起来比较费事，所以即便是准备完成这种任务，也最好是派拥有"SURVEYOR"能力的队员去当间谍，这样获得的任务地图上各道具的位置就会明确标示出来。另外，有的支线任务间是有先后顺序的。

多人对战模式 SYSTEM

多人对战模式在这次的OPS中占有相当的比重，和人联机对战非常有趣。在本作中，联机对战有两种方式，一种是只需一个人有游戏光盘，然后选择"GAME SHARING"，这样即使是其他没有游戏光盘的玩家也能参与对战；另外一种是大家都有游戏光盘，这样的话选择"FREE VS"即可。不过也正因为这个原因，"FREE VS"模式要比"GAME SHARING"模式内容丰富许多。

以上两种模式是在主菜单中进行选择的，如果你已经单机进入游戏之中的话也同样能够联机对战，选择"MATCH"即可，进入后可以选择局域网对战、全球联网对战等，当然这都需要你有相应





的无限网络接入条件。另外在"RECRUIT"模式中还能够在线征收新兵入伍，其中ACCESS POINT SCAN需要附近有无线网络接入热点才行，第二项GPS SCAN对我国玩家的意义不大，第三项输入特殊密码也可开启特殊角色。

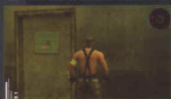
↑游戏的系统界面简洁明了。

六年之后传奇英雄再出山 揭开系列众多谜团的真相

这次的游戏采用的是任务制系统，玩家们需要去地图上的各个敌人据点完成相应的任务后才能推动主线任务流程的发展。虽然主线任务的流程并不长，但支线任务可是非常丰富的，而且不少支线任务也是非常重要的，所以大家可别光顾着完成主线任务，那样可就会少掉许多的乐趣。另外，本作的剧情也是同样的精彩，值得好好钻研。

CHECK PRISON

开始是在监狱中，等一会就会发生剧情，之后从床下的通风管道爬到另一间房内，得到MK22。与CAMPELL对话后出门，注意左边有个敌兵，进入对面的红门后往左走，匍匐前进从电门下爬过。最后到达地图左上角后成功脱出。



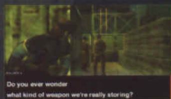
CHECK COMM BASE

本关的目的地就在面前的大楼内，这次的场景中有许多铁丝网和坑道。大楼顶端有天线的平台可以通过楼梯爬上去，上面有装备可以拿到，进入大楼后来到目的地（无线通信装置前），剧情后过关。



CHECK SOVIET PATROL BASE

往北走一点后发生剧情，SNAKE偷听到两名士兵的对话。之后继续往北，建议先在中间的小广场用MK22放倒左侧敌人，右边的敌人也同样处理掉。之后来到地图中间有一名军官看守的房间，将军官打晕后得到旁边的重要文件。



CHECK SOVIET PATROL BASE

再次回到这个关卡，这次的任务是教你如何俘虏敌人的士兵，操作起来非常简单。就在刚才偷听谈话的位置左侧一点，接近那个士兵的话就会听到他的抱怨声，将他打晕后拖回任务开始时我方的卡车后，任务完成。



CHECK COMM BASE

本关的目的地仍然是通信装置所在的房间。任务开始前将刚收到的队友调配到SNAKE所在的潜入小队，按START键调出主菜单后选择“MEMBER CHANGE”使用新队友。这样只要不去碰敌方士兵就不会被发现。



CHECK HOSPITAL

注意最左侧入口处的敌人士兵是无法骗过去的，建议从卡车旁的通风口钻进去，顺便拿到军粮。里面两侧的房间内和房间下的通风口都有东东可拿，小心中间下方屋里的护士。目的地在中间上方的那间屋里的二楼，剧情后过关。



CHECK RESEARCH LAB

沿着墙壁来到左上方，将守在楼梯的敌人打晕。上楼后继续沿着小路来到最上方，这条小道上有一个研究人员，打晕后走楼梯来到目的地。剧情完后直接跳下来，从面前的红门进入实验室内，来到里面右侧门内，剧情后任务完成。



CHECK SUPPLY DEPOT

本关的敌人中有军官，使用敌方士兵外貌打扮的队友会被其认出来。从卡车旁边的箱子处跳上去，之后沿着最左侧往北走，进入中间的大仓库中后一直来到最里侧，途中可拿到一些急救包。最后往右走在箱子上方得到目标文件。



CHECK RAIL BRIDGE

本关可以说是极为简单的一关，直接跑到地图上标有X符号的地点后就可过关。由于大桥被敌人重兵把守，所以必须想办法在别的地方制造一些事端吸引敌人注意力，将把守大桥的敌人兵力吸引开。



CHECK "DIVERSIONARY OPERATION"

本次任务其实是需要分别在四个地方展开，内容都是将目标物用TNT炸药炸毁。先去RESEARCH LAB拿TNT，就在地图最右边从上往下数第2间屋内，一次能拿5个TNT，得来两次才行。之后分别将间谍派往SOVIET PATROL BASE、RESEARCH LAB、SUPPLY DEPOT和TOWN，收到报告后前往用TNT在目标物处安装后引爆，建议四处全部完成再去大桥。TNT的使用方法是装备上后在指定目标前按方块键安装，之后再按一次方块键就可引爆。这种剧情爆破是不用担心被卷进去误伤的。

CHECK RAIL BRIDGE

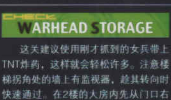
如果之前将四个地方的目标全部炸毁的话，再次回到这里就会发现地图上的敌人几乎都走光了。直接过桥跑到目的地即可，注意对面桥头屋内的特种兵是目前我们无法用普通士兵骗过的，别被他发现。



CHECK HARBOR

来到港口，此处只需使用普通士兵打扮的队友就可横行无阻。港口与船连接的地方有两处，从地图左下角的入口进入船舱后下楼，发生剧情。之后爬过一堆箱子，来到白色的大箱子前，发生剧情，一通对话后过关。





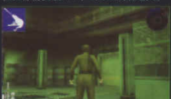
CHECK SECURITY BASE

本关需要先把有间谍能力的士兵派进去，等收到报告后再过去才能触发剧情。这关的敌人都是女兵和特种兵，先建几个回来方便以后行事。进入地图左侧的屋内，放置文件的2楼屋内还有一个特种兵，小心一点即可。



CHECK WARHEAD STORAGE

这关建议使用刚才抓到的女兵带上TNT炸药，这样就会轻松许多。注意楼梯拐角处的墙上有监视器，趁其转向时快速通过。在2楼的大房内先从门口右手边的扶梯上去可得到热能眼镜。最后在目标前安装TNT，BOSS战后过关。



CHECK AIRPORT

先派间谍过来，收到报告后再执行任务。这个场景里的敌人都是特种兵和军官，建议建几个军官回来，因为军官大多都有特殊能力,比较好用。最后来到3楼的指挥塔中，有一个穿黑衣服的政府官员，勒脖后再逼问就会得到情报。



CHECK SILO ENTRANCE

从右侧的楼梯上去，注意2楼的箱子后面有敌人，打晕后下楼。沿着通道往南走，接下来从通风口爬过去，在通风口内用MK22打晕前面的敌人后爬出去往北走。与NULL的BOSS战获胜后剧情,SNAKE被抓走。



CHECK SILO ENTRANCE

派间谍潜入这里，收到报告后开始任务。前半部分的路线和上一关完全相同，不过从通风口爬出来后没敌人了，直接跳下去，打晕这里的特种兵。进地下通道，目标军官就躲在第一个箱子后面，别惊动他，勒脖后逼问即可过关。



CHECK RAIL BRIDGE

本关可以不做，但是得做TOWN政府官员的任务。注意先做这个任务的话还可以做TOWN的任务，但先做TOWN任务的话就不能再做这个任务了。先派间谍过来收报告后再行动，文件就在地图左下方的屋子里，有军官把守。



CHECK TOWN

同样也得先派间谍过来，等收到报告后再潜入作战。下方中间屋里有M37可拿，建议从最左侧的楼梯绕上去，躲开2楼巡逻中的敌人后进入右上角的房内即可得到我们要找的文件。如果是从中间的楼梯上去的话则不大好打。



CHECK GUEST HOUSE

中间大楼里上下两层各有一个敌人，可以先去最上方的那栋建筑物中，能得到不少道具和装备。之后从中间大楼后面的地下通道处进入BF1找到SNAKE，接着就是一连串的剧情，最后ELISA驾车救走SNAKE一行人。



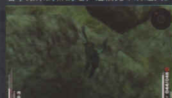
CHECK PLANT

这一关想要直接从下面强行突破的话难度非常大。不过可以先从卡车右侧的那堆箱子处爬上去，往右从2楼的平台处跳下去。绕过那一大堆箱子后用MK22将巡逻的特种兵放到，直接跑到目的地。剧情后是BOSS战。



CHECK RAVINE

先派间谍过来，收到报告后开始行动。这一关其实是非常简单的，从卡车处往前走，先后放倒两名军官后来到最右侧，可以看到下面桥上有一名士兵在巡逻，再次放倒后跳下去过桥，之后顺着小路来到目的地，通信完毕后过关。



CHECK POWER STATION

上楼后沿着右侧跳下去来到一个比较空旷的广场，此处有两个士兵在巡逻。之后往北走从楼梯上去，注意不要惊动旁边巡逻的女兵，继续往前，打晕巡逻的士兵后进入建筑内部。里面没有敌人，跑到目标前接到通信，过关。



CHECK POWER STATION

请确认你已经有了定时炸弹（TIME BOMBER），如果你的技术小队等级够高的话，现在应该已经研发出来了，如果还没有的话可以去SUPPLY DEPOT拿。之后装备上定时炸弹重复上一关的路线即可，接着是与NULL的BOSS战。



CHECK SILO ENTRANCE

由于剧情方面的限制，本关只有5分钟的时间，我们必须在时限内赶到地图右上角的目的地。这关敌人数量增加了许多，而且大多都配备了火箭筒，重复第一次来这里的路线即可，最后打晕守在入口前拿火箭筒的军官后过关。



CHECK SILO COMPLEX

本关应该说是OPS中最复杂的一关了。注意墙上的自动机枪，利用两名士兵巡逻走动的时间差先后将其打晕。进入旁边的房间内用向前翻滚可以越过高台，得到KEY E后进入上方的门内。里面有一个敌人，之后的两道门分别需要145.75和147.42两个无线通信频道才能打开。2楼有许多自动机枪的地方先扔个CHAFF G即可，最后一道门需要148.51无线通信后打开。在3楼拿到KEY 3后出来从桥上靠墙的一侧跳到2楼的过道，到达目的地后过关。再次进入本关后就是与CUNNINGHAM的BOSS战。



CHECK LAUNCH CONTROL ROOM

最后一战了，SNAKE对GENE。不过在战前和战斗都是很长的剧情动画，具体的打法将在下面的BOSS战技巧专题篇中详细说明，胜利后通关，准备进行下周目吧！看完工作人员表后别忘了存储记录。





哲学家组织的彻底覆灭 "爱国者"的诞生之谜

一段段激烈的打斗场面在脑海中连续闪现而过，SNAKE从噩梦之中惊醒。

这是哪？我怎么会在监狱之中？刚刚醒过来的SNAKE一时之间没有反应过来。

"来得正是时候，十二个小时的药效正好过去，看来你做了个好梦，BIG BOSS"

"你在说什么？"

"行了，别再演戏了，我知道关于你的一切……或者，你希望我叫你NAKED SNAKE？"

"…………看来你找对人了，你是谁？"

"我叫CUNNINGHAM，四个星期前还隶属于CIA（中情局）的FOX小队。"

"CUNNINGHAM？FOX的那个审问专家？"

"想不到你也听说过我的名号，这可真是我的荣幸。"

"这么说，那些袭击我的人，也都来自FOX？"

"没错。"

"你们找我干什么？我早已经从FOX退役了。"

"别紧张，我不是来给你新任务的，我来此只是想要问你一个简单的问题：哲学家遗产的另一半在哪？"

"如果你问的是这件事，我建议你去找CIA的人，得到遗产的是他们。"

"他们只从上次的SNAKE EATER行动中得到了哲学家遗产的一半。"

"什么？他们不是得到所有的哲学家遗产了吗？"

"我说了，别再演戏了……六年前你成功地阻止了一场核灾难的爆发并成被总统授予BIG BOSS的称号，作为那次事件的主角，你到底都看到了些什么？都知道些什么？你肯定知道的，你必须告诉我。"

"我确实不知道。"

"真糟糕，你知道我是这方面的专家，我知道如何在恰当的时间，以恰当的程度给你恰当的部位以痛苦，我会让你说出来的！"

接下来CUNINGHAM对SNAKE一通严刑拷打，可是先不说即便是如此巨大的疼痛也仍然无法让受过专门训练的超级战士SNAKE开口，更关键的是主角本人对这件事真的是一无所知。见逼供未果，CUNINGHAM却似乎也没怎么生气，留下几句好自为之之类的话后扬长而去。

"没关系，我们的时间非常富裕，以后你肯定会告诉我的。"

"等等，这次的事肯定不是FOX小队的正式任务！你们把ZERO少校怎么样呢？

"别担心，从现在开始，这将成为FOX小队的正式任务。"

CUNINGHAM离开后，刚受到一顿严刑拷打的BIG BOSS在牢房里休息了一小会以恢复体力，同时准备理清一下头绪，这时，对面的牢房里有人开口说话了。

"Snake……这就是你的名字？听起来还不错。"

"你是谁？"

"我和你一样，不过是一名犯人而已。"

"你是美国人？作为一个美国人，你怎么会在这样的地方坐牢？"

"这事说来可就话长了，先别管这个，难道你不想从这出去吗？"

"你知道怎么出去？"

"好好看一下你的床底，看见那个通风口没有？挡板

已经被卸下了，你可以从那进入隔壁的牢房。”

“你是怎么知道的？”

“因为卸下通风口挡板的那个人就是我，不过倒霉的是，我刚干完那活就被他们转移到这间牢房了。如果你能逃出去的话，可不可以请你帮个忙？”

在对面那人的指点下，SNAKE从床底被打开的通风口顺利来到了隔壁房间，并获得了一套FOX小队的作战服。“衣服的材料是芬芳聚酰胺……这是FOX小队最新式装备，怎么会出现在这种地方？”带着疑问，SNAKE来到了刚才那人的牢门前。

“真的是你吗？Snake，或者我该叫你BIG BOSS？”

“你知道我的名字？”

“别开玩笑了，BIG BOSS，你可是阻止了核灾难的大英雄啊，谁人不知？”

“你还是叫我Snake吧。”

“行，可是像你这样的英雄怎么会出现在这种地方？”

“我也不知道，不过我会去找出答案的。”

在两人接下来的对话中，SNAKE得知这座监狱坐落在哥伦比亚的一个小岛上，而这个小岛之前曾经被苏联用来作为对付美国的秘密导弹基地，不过之后被放弃了。而对面这个人叫做ROY CAMPELL，是绿贝雷特种部队某小分队的队员，在前来执行任务的途中受到了FOX部队的袭击，小分队中只有CAMPELL一人活下来并给关进了这里。

SNAKE试着想要打开牢门救出CAMPELL，然而却没有成功。CAMPELL告诉SNAKE想要打开牢门需要特殊的钥匙，而且还需要通过特殊的方法与外界取得联系以寻求帮助。SNAKE决定一试。从监狱内部逃出来后，SNAKE看到了外面的一栋建筑物上的天线，看来我们要找的无线通信装备就在这栋房子里面了。成功进入房内并找到通信装备向外寻求帮助。

“我是SNAKE，有人能听到吗”

“SNAKE？！真的是你吗？！”

“这个声音……PARA医生？”

“是我！”好久没见了，能再次听到你的声音感觉真好。”

“我也是。不过如果我现在要是不在这个被上帝遗弃的地方就更好了。看来你还在使用这个频道？”

“ZERO少校特意把它保留了下来以防万一。他说如果你没事的话，很有可能会用这个频道联络我们。不过说实话，我从没想过真能收到你的呼叫，我很高兴。”

“是的，我也是。不过你怎么会在线？少校哪去呢？”

“少校在上个月被军部的人抓走了。”

“军部？是五角大楼派人抓走的少校？为什么？”

“他被怀疑有通敌叛国的嫌疑，我不知道具体的情况，不过一个月之前，有支隶属于CIA的部队偷走了军部保卫的顶级机密并跑到了国外，他们认为是少校暗中支持了这件反叛，你也是如此。”

“我？”

“军部认为你是反叛军的先头部队。”

“开玩笑吧？！我早从FOX部队退役了！”

“我知道，SNAKE，冷静下来听我说，偷走顶级机密并发动叛乱的那支部队，正是FOX。”

“见鬼！他们到底想要干什么？”

“我不知道。所有拒绝参加这次叛乱的FOX队员都被杀害了，现在的FOX部队已经变质了。”

“我不相信！”

“我能理解你的感受，现在你知道军部为什么会怀疑你了吧？只有你才有这个能耐。”

“看来名声太大也不是什么好事。现在只有你一个人呢？”

“目前只有我一个人，不过SIGINT正在五角大楼所属的高级计划研究署（ARPA）工作并试图帮助我们，他的通信频率是148.41。”

断掉与PARA的通信之后，SNAKE再次连线呼叫SIGINT，热心肠的SIGINT很高兴能为SNAKE帮上忙，他指出，必须找到发动这次叛乱的真凶，不论死活都必须找出来，这样才能还SNAKE以清白。由于参加这次反叛的人，不仅有美国的FOX部队，也有前苏联留在这个小岛上的部队，所以两国政府都不可能公开处理此事——如果让全世界知道前苏联在哥伦比亚秘密建造导弹基地或是美国研究的最新核武器被偷走了，由此造成的后果实在是太大了。反叛军正是利用了这一点在抓紧时间扩充规模。最后SIGINT竟然建议SNAKE不妨也借用反叛军的做法，自己成立一支部队进行对抗，反正他BIG BOSS的大名足以吸引相当的战士。

SNAKE再次回到监狱，把目前的情形告诉了CAMPELL，由于被怀疑是这次反叛的主谋，所以不可能得到外界的帮助——除非能够想办法洗脱这个罪名。SNAKE希望CAMPELL能够加入他，其在绿贝雷特种部队的经验将提供很大的帮助，然而CAMPELL对这个提议却不是很热心。

“看看我，我的腿受伤了，甚至连走路都不能，而且我身子一直都在发烧。”

“没关系，谁说你非得走路，你可以开车啊？”

“什么意思？”

“这么大的基地，肯定会有交通工具的。”

“嗯……”

“再说你也不必用腿去开枪……对吧？”

“……”

“那么，你会和我一起行动吗？”

“……”

“ROY！”

“好吧，我加入。”

“太好了！我欠你一个人情。”

CAMPELL终于在SNAKE的劝说下同意帮助他找出发动这次反叛的元凶，只是心里仍然在暗自嘀咕“谁能想到传说中的大英雄BIG BOSS脾气竟然这么固执？”

两人开始商量作战计划，SNAKE认为首先需要收集大量的情报，CAMPELL告诉SNAKE根据他们绿贝雷行动的任务简报来看，不妨先去一个前苏联的前线巡逻基地收集情报。从基地士兵们的口中我们得知，反叛军得到了一个拥有极大威力的核武器，同时我们也发现这些反叛军中的士兵对用核武器打击自己的祖国很有微辞。SNAKE在基地中偷到了一份重要文件，虽然文件中没有说明确切的时间，但是很明显反叛军真的准备发动核武器进行攻击。要想阻止敌人的行动，仅凭SNAKE和CAMPELL两人的力量显然是不够的，之前SIGINT提到过的拉人入伙成立自己的部队的建议再次被CAMPELL提了出来，迫于形势，虽然SNAKE不怎么愿意，最终还是认可了这个计划，而反叛军主谋的名字也得以知晓——GENE。

再次回到前线巡逻基地，凭借着敏捷的身手，SNAKE轻松俘虏了一名前苏联士兵，不过想要成功将其劝降却是意想不到的艰难。被俘士兵醒来后的第一反应就是攻击两人，不过马上就被SNAKE轻松制服。

“你醒来得很快，反应灵敏，头脑灵活，看来是名训练优秀的好战士。”

“你是谁？”

“我叫SNAKE。”

“你是美国人？FOX部队的战士？”

“不，我既不属于美国，也不属于前苏联，我只是一个战士。你们的头领GENE正准备用核武器袭击你们的祖国，我们的目的就是阻止他的行为并救出你们。你会加入我们吗？”

“哈哈哈！你说你是来拯救我们的？你认为我会帮助你们去对付GENE？”

SNAKE和CAMPELL被这个士兵的表现吓了一跳，还以为他被洗脑了。

“告诉你们吧，我们并不是为了GENE而战，而是因为我们的祖国先背叛了我们。我们被国家派到异国他乡从事秘密基地的建设，这里条件非常艰苦，更痛苦的是不能把这些事告诉任何人。即使如此，我们仍然忠心耿耿的为祖国效力。然而这个基地被放弃后，国家为了不让外界知道这件事，不但不让我们回家，切断了基地的供给，甚至对外宣称我们是一群叛乱分子！

“我们之所以加入GENE的部队，是因为他将会为我们建造一个为了士兵的部队，而不是一个由士兵组成的部队。他将给我们带来正义！你无法阻止他！”

“为正义而战？不，在战场上士兵们并不是为了正义去战斗，而是为了生存下去！政治目的会随着时间的流动不停的变动，作为战士，他们既不是为了正义而战也不是为了政治目的而战，而是为自己而战，这是我的导师告诉我的。”

“你的导师是谁？”

“THE BOSS，我杀了她。”

“THE BOSS？！那你就是传说中的BIG BOSS？！”

“是的，她是这么教导我的，可惜我到现在都还没能真正明白她的意思。你不需要向谁去证明你的忠诚，你只需要忠于你自己。说了这么多，也许你不相信我的话吧？”

“不，我相信你，不是作为前苏联的军人，而是作为一名战士。我，决定加入你们！”

终于成功地收到了第一个伙伴，以后的伙伴们也将越来越多。可就在此时，CAMPELL的身体状况似乎越来越糟糕，刚入伙的士兵告诉SNAKE，CAMPELL的症状很像是得了某种疟疾，SNAKE听后决心回通信基地询问PARA医生。有了新伙伴的加入，潜入行动变得轻松许多。

在通信中，PARA告诉SNAKE，疟疾是一种通过蚊子传播的寄生性疾病，而不是病毒性的疾病。热带地区的疟疾种类非常多，有些种类的寄生卵有很强的抗药性，所以尽管CAMPELL已经服药了却仍然无效。PARA建议SNAKE去附近的医院看一看，那里的医疗物资应该非常丰富。

好不容易潜入医院的药物存放室，却发现这里竟然空无一物，似乎里面的所有屋子都刚刚被搬走。SNAKE正为此懊恼不已时，窗外响起了直升飞机的马达声……坐在直升飞机中的，除了之前在监狱里拷问过SNAKE的CUNNINGHAM，还有一个头戴贝雷帽的男人和一个年轻女性。看起来CUNNINGHAM似乎对SNAKE的越狱颇为懊恼，一边驾驶直升飞机，一边对后面两人不停的抱怨，并要求将PYTHON调回来由其领导搜查小组以提升效率。突然，那名年轻女性似乎感应到了躲在房里的SNAKE，凌厉的眼神扫了过来，SNAKE连忙隐蔽好，但是，刚才被那名女子眼神扫过时心悸的感觉……究竟是怎么回事？

得知医院里的物资都被转移到了附近的研究室中，众人决定去那里碰碰运气。谁知药还没找着，却再一次意外的遇到了之前在医院碰到的直升飞机上的那伙人。而那个头戴贝雷帽的家伙，竟然就是这次反叛的罪魁祸首——GENE！从偷听到的对话中我们似乎感觉到他们正在从事一个所谓最强战士的改造计划，从目前的进度来看，还有不少需要改进的地方。突然，那名年轻女子出声示警，三人顿时停下脚步，其面前正在施工中的建筑突然崩塌，难道这名女子有预知未来的能力？

看到因为刚才的事故而险些砸上了三人，施工人员顿时人心惶惶起来，GENE见状，便发表了一通演讲，安抚众人不要因为他们几人的到来太过分心，这些大楼对他们的未来将会非常重要，但是他们这些士兵和研究人员才是最重要的财富，将来的国家也会以他们为豪。这些话让大家感动不已，甚至有人激动的低声啜泣起来，不过在一旁窃听的SNAKE发现GENE的声音似乎有些古怪，难道他有什么超感知能力（ESP）不成？

在研究所的实验室里，SNAKE发现了之前对方所说的“完美战士”（PERFECT SOLDIER），其正被放在一个容器之中陷入沉睡状态。SNAKE感觉这个人似乎很面熟，却一时想不起来在哪见过。这时进来一个女孩，她和GENE身旁的那个神秘女子非常像，出乎意料的是，她竟然帮助SNAKE躲过了反叛军士兵的搜查。

“你为什么要帮我？”

“我也不知道，只不过直觉想要这么做。”

SNAKE突然暴起发难，结果发现这个女孩好像不是GENE旁边的神秘女子。

“那个是我姐姐URSULA，我是妹妹ELISA，我们是在民主德国的一所实验室中长大的，我的超能力很弱，但是URSULA不同，她通过训练，超能力变得非常的强大，

只是她的超能力越强，却越发没有了人类的感情。后来当时还是FOX小队成员的GENE在执行任务时发现并带走了我们，将我们抚养长大。后来他成立反叛军的时候我们也就跟着加入了他的部队。”

“这个就是你们所说的完美战士？”

“是的。通过特殊的训练和培养，他已经成为了一个非常伟大的战士。他没有任何的感情，不会对命令产生任何的怀疑，而且也没有作为人类的任何记忆。”

“没有记忆？”

“是的。他每次完成任务，我们都会把他放进这个容器之中并施加极强的刺激，这种刺激换成其他任何人都是无法承受的。实际上所谓的完美战士计划是失败了，他是唯一的成功品，所以他没有任何名字，甚至连实验代号都没有，我们都叫他NULL，一个虚无的存在。他非常的强大，如果你以后与他遭遇，千万不要尝试与其战斗，你没有任何的取胜机会。——当然，你也可以现在就杀了他，不过在此之前你得先杀了我。”

“我不会的，对一个毫无防备的战士痛下杀手不是我的风格。”

“谢谢，我就知道你不会的。”

之后ELISA将SNAKE正在寻找的药物给了过来，SNAKE很奇怪她怎么知道他们正在找这个，ELISA却只是调皮的笑了笑并告诉SNAKE去港口，那里将会有他们想要的东西。这时GENE打电话过来询问NULL的苏醒准备工作怎么样了，ELISA拖延了一会时间并打开秘密通道将SNAKE送走，临走前，她嘱咐SNAKE下次如果见到URSULA出现在他面前的话，一定要毫不犹豫地杀了她，“因为，如果你不这样做的话，那么死的人将会是你。”

要去港口的话就必须通过一座大桥，然而此时的大桥已经被敌人重兵把守，直接突破看来是无望了。CAMPELL建议不妨先在附近的几处敌人据点制造点事端出来吸引大桥守军的注意力，事情搞得越大，对我们的行动也就越有利，这次的行动将被命名为“DIVERSIONARY OPERATION”。制造事端可是SNAKE这种特工人员的拿手好戏，从实验室里偷出大量TNT之后分别将附近几处敌人据点中的重要物资统统送上了天，有了这几份“焰火大礼”，成功将大桥守军的大部分兵力调走，SNAKE一行人轻松地通过大桥来到了港口。

SNAKE成功地潜入了停泊在港口的大型货船内部，在这里，他正好发现这个基地的指挥官SKOWRONSKI被人给关了起来，而这个人，竟然是他以前在FOX部队时候的队友——PYTHON！

“你这条美国狗！”

“这不是SKOWRONSKI上校吗？真是久仰久仰，想不到我们会在这种情况下见面啊。”

“你给我闭嘴！你以为你能在我的地盘撒野吗？我的手下们会告诉你谁才是这的老大！就算是GENE也不行！”

“手下不听自己命令的感觉，是不是很难受啊？”

“闭嘴！”

恼羞成怒的SKOWRONSKI拔出手枪抬手就是一梭子，结果发现PYTHON竟然一点事儿都没有。

“你到底是什么人？你是妖怪吗？”

“你试图杀死一个人，然后却叫他妖怪？实在是太没人性了。”

“混蛋！”

PYTHON突然抓住SKOWRONSKI的胳膊，对方的胳膊在瞬间就被冻成冰块。

“我听说有人潜入到这里了，为此特意不辞辛苦地赶了过来，结果却什么都没有找到。我本来还希望能遇到一个旧相识的……对吧，SNAKE，我的老朋友？至于你，你并不值得我动手，当然，也不能就这么放过你。”

说完PYTHON放出冷气将SKOWRONSKI所在房间的门和锁全部用冷气给牢牢冻上，SKOWRONSKI吓得大声叫了起来。

“闭嘴！被冻住后你的能量会慢慢的消失，你最好还是节约一下自己的体力，这样说不定还能多活一点时间。”

目送着PYTHON的离去，躲在一旁的SNAKE低声自语道：“PYTHON……你还活着？”

等PYTHON走后，SNAKE来到SKOWRONSKI被封住的门前，听到声响的SKOWRONSKI已成惊弓之鸟，以为PYTHON打算回来杀了他。在得知SNAKE并非PYTHON后，SKOWRONSKI告诉SNAKE，自从四个星期之前GENE来过这里之后，他发表的那通士兵至上论演讲后，大家都狂热地信仰着他，GENE给SKOWRONSKI的感觉只有两个字：“恐怖”，一种仿佛是在寒冬腊月里突然被人用滚烫的烙铁印在身上那种刻骨铭心般地恐怖。从SKOWRONSKI的言谈来看，其不但酷爱飞机，更是一个驾驶高手。SNAKE开枪打坏了被PYTHON用冷气封住的门试图放SKOWRONSKI出来，不过对方此时却已经陷入了半疯狂的状态，SNAKE只能无言地离去。

继续深入会在最里边发现了印有“MADE IN USA”字样的货箱，可是检查之后的结果却令人失望，SNAKE只得呼叫CAMPELL向他说明船舱里的情况。据SNAKE的推测，这件被偷走的武器很有可能是一个类似SHAGOHOD的陆基核弹发射平台之类的东西。

结束通信后SNAKE正准备接着搜索，却突然收到一个无线电通信，开始SNAKE还以为是CAMPELL，结果发现并非如此。对方不愿意透露自己的姓名，无奈之下SNAKE只好暂时用“GHOST”来称呼他，从对话中的一些蛛丝马迹中感觉到对方似乎与六年前的那次核危机有关。GHOST告诉SNAKE，GENE他们从美国偷走的那件秘密武器，其实就是类似于当年SHAGOHOD的改良型。原来当初前苏联在制造SHAGOHOD的同时，GRANIN博士的实验室也在研制另外一个可以自动行走的核武器发射平台——METAL GEAR，上次事件中美国得到了这份开发计划并成功地研制了出来。所谓METAL GEAR其实就是多弹头分导重返大汽层运载工具（MIRV）的一种，但是它克服了后者精确度低，开发成本高，发射后无法再控制等缺点，体型更小、机动性更高，甚至使用了阿波罗登月计划所用的SATURN V火箭。使用METAL GEAR发射的核弹头，是目前任何国家的反弹道导弹系统都无法阻止的，再加上METAL GEAR非常方便的可转移性，可以说它能打击到任何敌对国家。不过由于GENE坚持使用前苏联制造的核弹头，所以目前METAL GEAR的发射还在准备阶段，想要阻止其发射的唯一办法就是找到GENE的核弹头存放基地并摧毁它。

阻止核危机，拯救世界的重担，再次落在了SNAKE的身上。

从我们派往反叛军安全基地内部的间谍处传来情报，得知了GENE用来存放核弹头就在这个基地里面，现在反叛军正准备将其运走，我们必须抢在核弹头被运走之前将其摧毁！由于核弹头必须通过专门的电梯才能运走，所以SNEAK的任务就是炸掉控制电梯运转的机械室。然而当我们好不容易突破敌人重重守护着的基地，将TNT炸药安装好并按下爆破钮时竟然发现炸药失灵。仿佛就是在一瞬间，整个屋内都弥漫着刺骨的寒气，伴随着熟悉的声音，PYTHON拿着已经被他冻结的TNT出现在了SNEAK面前。

“你应该更加谨慎，SNEAK，在这里就引爆的话会把你自己也卷进去的，你什么时候变得这么不小心呢？”

“PYTHON……你把炸药冻住，这是在浪费时间！”

“没关系，我有的是时间，这正是我要做的事情，再也不要有更多的爆炸，太热了！”

“PYTHON……你还活着？你的身体是什么回事？”

“这可就说来话长了……让我想想，有多久呢？差不多已经过去十年了吧？”

“是的，当时我们都还年轻，你曾经在战场上救过我，也是我能信任的少数几个人之一。当时你受了那么重的伤，我还以为你已经死了。”

“死？是啊，我本来应该已经死了，或者说只差那么一点点就真死了。当时我浑身发热却无法降下温来，如果就那样下去的话很有可能我就会这么烧死。后来他们给我穿上了这套液氮冷却服装，不但让我活了下来，同时也把我打造成了超级战士！”

说到这里，PYTHON将身上所穿液氮冷却服装的功率提升，屋内的寒意顿时更甚。

“看，看见我的威力没有？你引以为豪的CQC对我完全无效！”

“PYTHON，为什么会这样？你是个好人，为什么要加入GENE？”

“GENE？不，他与我无关。知道他们为什么让我活这么久吗？因为你当初竟然真的能够杀死THE BOSS，CIA害怕万一你反抗他们的话将没有遏制你的手段，为了预防这一点，他们选择了我。我就是ANTI SNAKE——你的终结者，我是唯一能杀死你的人！你还能回想起当初我们在战场上执行任务时的那些情景吗？我会，这些年来我每晚都在做着噩梦，这种痛苦和折磨，将在今天结束。”

“别这样！”

“这个时刻我已经盼望了很久了，能够在战场上与你以敌人的身份面对面的决斗！”

一场激战，毕竟还是SNAKE技高一筹，然而SNAKE并没有杀死PYTHON，而是奋不顾身的救了他。

“太让我吃惊了，SNAKE，我终于知道CIA为什么那么惧怕你了，而我也终于大限将至。”

“够了，你别再说下去了……”

此时SNAKE竟然用自己的手去堵住了PYTHON那套液氮冷却服装因为破损而产生的泄露，希望这样来救回PYTHON一命。

“住手，SNAKE！这样下去你的手会……”

“你只不过是当初在玩牌时出老千赢了我点钱而已，我还不能让你死。”

“……SNAKE，士兵们需要一个英雄，需要一个能够让他们心甘情愿为之献身的人。你的手下们对你是这种态度吗？如果不是的话，恐怕你将无法打败GENE。”

终于，PYTHON被昔日的战友所感动，并加入了SNAKE一伙人之中。

然而SNAKE毕竟还是没有来得及阻止核弹头被运走，现在想要阻止GENE的唯一办法，就只有摧毁METAL GEAR了。SNAKE想起来之前在港口船舱底部时，GHOST曾经告诉过他GENE跟本地的政府官员有联系，只有这样才有可能在这个国家采取这么大的行动，不然是不可能不被发现的。想要知道METAL GEAR所在地点的话，就只能去机场碰碰运气了。

在机场控制室里发现了要找的政府官员，拷问之后得知核弹头已经被运往小岛东部的导弹发射井之中，众人连忙马不停蹄的赶了过去，然后就在SNAKE潜入寻找入口的过程中被敌人发现，也终于不得不面对NULL这个完美战士。NULL的速度非常之快，刀法极为犀利，即便是SNAKE射出的子弹都能轻松地用刀挡开，不过即便NULL再强大，在面对SNAKE时仍然不能占到半点便宜，而他对SNAKE竟然能够战斗这么久还没事感到非常惊讶。

“为什么？为什么你还活着？”

“你在说什么？”

“没人能在我面前活下去，但是你，竟然到现在都还没有死！”

奇怪于NULL说话的没头没脑的同时，SNAKE感觉对方的战斗方式非常眼熟，仿佛曾经在哪见过？

“是在哪来着？莫桑比克！”

就在这时，一群敌人闯了进来将SNAKE包围，为首的人赫然就是当初在监狱中拷问过SNAKE的CUNTINGHUM。

“别动！你被包围了！”

“不错嘛，你干得还真漂亮！让我给你点颜色看看！”

说完CUNINGHUM就将SNAKE打晕过去，然而要想劝对任务过于执着的NULL停手反而费了他好一顿口舌，好不容易将NULL送走，CUNINGHUM不屑地轻声说了一句：“不过是个傀儡而已！”

发现与SNAKE的通信中断的CAMPELL以及其余队友决

心救回SNAKE，于是派遣了几名精英队员再次潜入导弹发射井。从一名反叛军高级军官的口中我们得知SNAKE被敌人关进了某个宾馆之中，但是宾馆的具体名称和位置仍然无法确定。于是，众人纷纷潜入附近的敌人基地之中搜集更多的情报。

与此同时，让我们把镜头拉回到SNAKE这一边。CUNNINGHUM似乎急于拷问SNAKE，然而GENE让其先出去，他要先和SNAKE谈一谈。

"你根本就没有昏过去，起来吧，别装蒜了，我们谈谈。你的确是一个很了不起的战士，但是你要面对的敌人——我，比你更加强大。SNAKE，你效忠于谁？又是为了谁而战？是为了你的国家吗？你是一名战士，倘若当真如此的话，那么你为何又要离开FOX？离开了战场你还能活下去吗？"

尽管SNAKE一直没有吭声，不过这却似乎丝毫也影响不了GENE的谈兴，接下来的对话中，他竟然揭开了一个惊天大秘密！

"让我告诉你一个关于METAL GEAR的故事吧。其实这整件事都是CIA的计划，他们一开始就准备将METAL GEAR送给前苏联。很吃惊是不是？他们这么做的原因其实非常简单，那就是为了将冷战的状态继续维持下去。六年前你的那次行动不但打击了前苏联，也使美国得到了哲学家遗产的巨额财富。如今美国又研发出了METAL GEAR这样的武器，如果继续下去的话，那么现在两大阵营的均势将不可避免的被打破。一旦出现这样的情况，那么CIA作为主管对外情报收集部门的地位将不再那么重要，而五角大楼拨给他们的预算也将会大幅减少。"

"你是说CIA为了这个原因就准备把METAL GEAR给前苏联？！"

"METAL GEAR绝不仅仅是传统意义上的多弹头分导重返大汽层运载工具，它的出现绝对会打破目前的均势。要维持现在这种均势，使得自己的地位一如既往的重要，CIA才制定了这次的计划。他们一开始就是准备偷窃METAL GEAR，而不是保护它。真是一个相当漂亮的计划，仅仅是为了它们这个组织自己而已。"

"不可能！我不相信！"

"这就是你所谓的国家。"

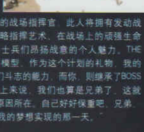
"这是你反叛的原因吗？"

"我要建立一个理想的国家，每个人都各司其职，士兵们不再仅仅是政治的工具和玩物，领导人物也都恪尽职守。你知道什么是继承者计划（SUCCESSOR PROJECT）吗？"



"不知道。"

"美国政府尝试想要制造出一个最强的战场指挥官，此人将拥有发动战争的技能、高超的战略指挥艺术、在战场上的顽强生命力，以及能够激发出士兵们昂扬战意的个人魅力。THE BOSS就是这个计划的模型，作为这个计划的礼物，我的声音拥有了激发士兵们斗志的能力，而你，则继承了BOSS的称号。从某种程度上来说，我们也算是兄弟了。这就是我为何没有杀你的原因所在。自己好好保重吧，兄弟。我希望你能活着看到我的梦想实现的那一天。"



从SNAKE的牢房里出来后，GENE拨通了一个神秘人物的电话。

"是我，我知道是你。是的，我们已经通知了克里姆林宫将要发生的事情，谢谢你的帮助。CIA那边现在肯定非常困扰吧？这整件事情都是你的计划，请你再告诉我更多的细节，不可能是你一个人的事，你背后肯定有人在支持你……不用介意，我已经猜出来你是谁了。那么，你确定已经准备背叛你的雇主呢？你确定没有在利用我？……没关系，我们会再见的——在由我创造的全新的世界之中。到那个时候……OCELOT……"

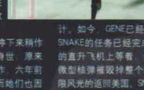
GENE刚打完电话，就有士兵惊惶失措地闯了进来。原来NULL因为没有亲手杀死SNAKE而一直对此事念念不忘，士兵们企图劝阻他，然而瞬间就被他的利刃斩为两断。此时的NULL甚至连GENE的话都已经听不进去，大有一副神挡杀神佛挡杀佛的架势。然而GENE此刻终于让我们见到了他的真实本领，号称完美战士的NULL甚至不是他的一合之将。看着被带走的NULL，GENE喃喃自语道："SNAKE，想不到你们仅仅是见过一面，竟然能够对他造成这么强烈的影响……"

这件风波过去之后，ELISA来到关押SNAKE的房前，将守卫支开后利用她特殊的心灵感应能力告诉SNAKE一些内幕。原来GENE已经迫不及待的准备利用METAL GEAR发射核弹了，现在谁也无法阻止他，于是她只能把唯一的希望寄托在SNAKE身上。当被问及为何如此时，ELISA表示她有预知未来的能力，她曾经预见到了SNAKE将会摧毁METAL GEAR。不过现在还无法将SNAKE救出去，之后由于能力耗尽，两人只得暂时中断了这次谈话。

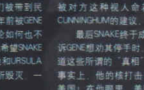
另一方面，CAMPELL在得知SNAKE被关押的确切地点后终于将他救了出来，然后当他们刚走出大门，就遇到了前来堵截的CUNNINGHAM。CUNNINGHAM的强大火力简直就是对我方的单方面屠杀，他仍然在执着于询问SNAKE另一半哲学家遗产的地点，并不断杀戮SNAKE的队友来造成压力。不过从其在不经意间透露出来的话语来看，他仿佛和五角大楼方面有着密切的关系……关键时刻，ELISA驾车赶到，将SNAKE一行人救了出来。



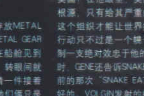
好不容易躲开CUNNINGHAM的追捕，众人停下来稍作修整。趁着这个机会，ELISA告诉SNAKE她的身世，原来她和URSULA的父母曾经在GRANIN的实验室工作，六年前VOLGIN发射的那枚核弹杀死了她们的父母，而她们也因为受到核辐射的影响拥有了超能力。之后她们被带到民主德国的一所研究室里度过了2年生活，直到4年前被GENE救出。虽然她们很崇敬GENE，但是ELISA却无论如何也不希望有人再遭受到核打击所带来的痛苦，所以她希望SNAKE能帮忙阻止SNAKE。最后，ELISA告诉SNAKE她和URSULA遇见到两个不同的未来，一个是世界被SNAKE所毁灭，一个则是SNAKE摧毁METAL GEAR并拯救了世界。



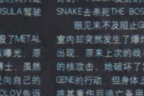
根据ELISA的提示，SNAKE潜入反叛军存放METAL GEAR的工厂内部，正当众人准备安装TNT炸毁METAL GEAR时，却发现其突然启动了起来，原来是上次在船舱见到的SKOWRONSKI想要驾驶它，无奈本领不过关，转眼间就被甩下活活踩死。接下来更加让人吃惊的事情一件接着一件，原来ELISA和URSULA根本就是一个人，她们俩只是同一个人的双重性格而已，被GENE唤醒后的URSULA驾驶METAL GEAR开始攻击SNAKE。



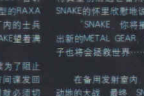
经过一番殊死战斗，SNAKE终于摧毁了METAL GEAR，同时"GHOST"的身份也得以曝光，原来他就是开发SHAGOHOD的SOKOLOV博士。虽然他是被GENE所救，不过仍然无法忍受向自己的祖国发射核弹这么残酷的行为。SOKOLOV告诉SNAKE，被摧毁的这架只不过是试作型的RAXA而已，GENE在临走前用意识控制工厂内的士兵们互相残杀，亲眼目睹这一切却无能为力的SNAKE望着满地的尸首失声痛哭……



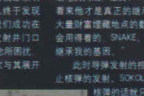
在CAMPELL的鼓励下，SNEAK带领大家继续为了阻止核危机而努力。从潜入敌人导弹发射井的我方间谍发回来的报告中得知，要想打开发射井入口的大门就必须切断其供给电源才行。经过一番努力搜索，众人终于发现了反叛军在某山谷中秘密建立的电站，就在我们成功在电站变电器安装好定时炸弹并准备赶往导弹发射井门口时，却再次遇到了NULL。由于被杀死SNAKE的执念所困扰，NULL现在已经完全失控了，SNAKE迫不得已再次与其展开激战。



最后终于成功将其打倒，而NULL也终于恢复了记忆，原来他的本名叫做FRANK JAEGAR，当他还是小孩的时候就曾经在民族独立战争中用刀子杀死了大量的敌方士兵，因此又被称为"FRANK HUNTER"，SNAKE当初在执行任务的时候曾经救过他一命，之后还特意好好为其安排了新的生活。不想FRANK的战斗天赋被CIA看中，并把他带走参与了完美战士培养计划，FRANK也因此失去了记忆并沦为代号NULL的杀人机器，发现自己再一次被SNAKE所救，FRANK感动不已。



SNAKE终于在定时炸弹爆炸后的五分钟时间内成功潜入导弹发射井内部，并在穿过守卫森严的层层关卡之后即将到达目的地，然而就在此时，"老熟人"CUNNINGHUM再次拦在了我们面前。从对方口中所了解的真相让SNAKE大吃一惊，原来CUNNINGHUM并非真的听命于GENE或是CIA的FOX部队，他实际上是五角大楼军部派过来的双重间谍。由于美国军部一直对CIA这些年来大幅提升的实力颇有微辞，更令他们不能忍受的就是CIA的人竟然将触角大量伸进了军部的势力范围，这次CIA的计划其实早已被军部的人知晓，他们表面上装聋作哑，暗地里却唆使GENE对前苏联发动核打击，而要想逼GENE走到这一步，就必须分化他的反叛军并加以对抗，能够做到这一点的人，非SNAKE莫属。看来，SNAKE不但被CIA算计，同时也被军部所算计。如今，GENE已经成功被逼得要用核弹攻击前苏联，SNAKE的任务已经完成，CUNNINGHUM劝说SNAKE去楼顶的直升飞机上等着，他会在GENE发射完核弹后用手中的微型核弹摧毁掉整个基地毁尸灭迹，之后两人就可以无限风光的返回美国。SNAKE想到了那些无辜牺牲的队友们，被对方这种视人命若草芥的做法所激怒，没有听从CUNNINGHUM的建议，而是将其打败。



最后SNAKE终于成功找到了GENE，当他把事情真相告诉GENE想劝其停手时，GENE却告诉SNAKE他从一开始就知道这些所谓的"真相"，他只不过是顺便加以利用而已。事实上，他的核打击目标根本就不是前苏联，而是——美国！在他眼里，美国的这些种种行径才是一切错误的根源，只有给其严重的打击并铲除掉所谓的"哲学家"这个组织才能让世界摆脱这群家伙的暗中控制。这次的行动只不过是一个幌子，GENE的真正目的是打算暗中控制一支绝对效忠于他的超强部队影响世界的进程走向。同时，GENE还告诉SNAKE，其实不仅是这一次，甚至是六年前的那次"SNAKE EATER"行动也都是美国事先暗中计划好的，VOLGIN发射的核导弹，THE BOSS的死，甚至是派SNAKE去杀死THE BOSS，都是早已安排好的。

眼见来不及阻止GENE按下核弹头发射按钮，这时发射室内却突然发生了爆炸，URSULA（或者说是ELISA）再次出现，原来上次的战斗中她并没有死去，为了阻止GENE的核攻击，她破坏了发射室，然而尽管她能够提前预知GENE的行动，但身体上的反应速度却明显跟不上来，GENE将其重伤后逃亡备用发射室。奄奄一息的URSULA躺在SNAKE的怀里欣慰地说出了她最后的预言：

"SNAKE，你将摧毁METAL GEAR，你也将再次制造出新的METAL GEAR，你的儿子将会摧毁世界，你的儿子也将会拯救世界……"



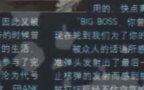
在备用发射室内，SNAKE与GENE两人展开了一场惊天动地的大战，最终，SNAKE获胜。GENE在临死前告知SNAKE看来他才是真正的继承者，并把一张储存了其所积聚的大量财富埋藏地点的数据盘交给了SNAKE："你总有一天会用得着的，SNAKE，我们俩本质上是一样的，你终将会继承我的基因。"

此时导弹发射的控制键盘已经被完全锁死，无法再阻止核弹的发射。SOKOLOV博士告诉SNAKE，现在还想摧毁核弹的话就只有趁弹头没有分离之前将其破坏，不过设计人员当初就考虑到了这一点并特意将弹头用比坦克更加厚的装甲保护起来。不甘心放弃的SNAKE对着弹头发射出了火箭弹，却没有任何作用，此时，四周响起了密密麻麻的射击声，原来是那些前苏联的反叛军士兵们在用手中的枪械攻击核弹。

"你们在干什么？这种程度的攻击是没有用的，快点离开这里，不然你们会死掉的！"

"BIG BOSS，你曾经为了我们的祖国差点牺牲生命，现在轮到我们为了你的祖国奋战的时候了！"

被众人的话语所感动，SNAKE在核弹发射之前再次瞄准弹头发射出了最后一发火箭弹，正当众人以为没能阻止核弹的发射而感到绝望时，飞上高空的弹头终于因为被打坏后经不住空气的摩擦而在分离之前分崩离析。望



着天空中如流星雨般坠下的残余部件，小岛上响起了一片热烈的欢呼声……

与此同时，美国。

得知GENE已经将核打击目标锁定为美国并且即将发射的CIA高级官员在两名保镖的保护下拿着一份重要文件行色匆匆的想要逃走，却在半路上遇到了OCELOT。看样子他们似乎认识，在得知这名CIA高级官员手里拿着的文件就是另外一半哲学家遗产的详细情报后，OCELOT毫不犹豫地杀死了对方。CIA官员临死前惊恐地问道：

“难道你想背叛哲学家吗？”

“背叛？不，我会终结他们。然后，我们将会成为真正的爱国者。”

枪响。

再一次挽救了核危机的SNAKE回国后受到了英雄般的对待，这时，CAMPELL打来的电话响起。

“这些都是你应得的，我们都知道你当之无愧。那么，以后你有什么打算？”

“不知道，我想我该试着去寻找究竟应该为了什么而去战斗。”

“那好吧，我想，说不定以后我们还会再见面的”。

身体还未痊愈的CAMPELL坐在床上，放下了手中的话筒，在他身旁的电话机上是一张崭新的委任状。

——幕后音——

电话铃响（OCELOT的声音）

“竟然会是你？！原来一直以来提供情报给我的人是你！……放心，美国政府方面已经对外宣称DCI（那名CIA高级官员）的死是自杀，可以继续开展我们的计划了。事情的发展都在你的掌控之下，DCI竟然真的以为美国会遭受到核打击，带着哲学家遗产的情报来找我，这也都多亏了GENE……现在我得到了另一半的哲学家遗产，这是不是也在你的计划之中？只有你才有这个本领将FOX逼到这种地步，不过你不能再利用我了……什么？完美战士的战斗数据？嗯嗯，我看见了，我会帮助你的，不过有个条件，我想要他加入……是的，BIG BOSS……这样我们就能成为真正的爱国者。”

系列经典角色们大结集 让人感动地熟悉面孔们

全特殊角色加入方法 UNIT////

PARA MEDIC	得到治疗疟疾的解药后回一次COMM BASE，与PARA MEDIC通话，之后放SPY到HOSPITAL，完成HOSPITAL的排雷任务后，会再次收到报告，这时就可以去找到她了。
SIGINT	救出SNAKE后，去COMM BASE和SIGINT通话，之后放SPY到TOWN，收到报告后就可以前往救他出来，注意在这个任务中绝不能引起任何程度的警报。
RAIKOV	在SNAKE被抓走后，放SPY到WESTERN WILDERNESS，救出SNAKE后会收到报告，然后去WESTERN WILDERNESS解救他。
TELIKO	通关一次，记忆棒中有MGS ACID的记录。
VENUS	通关一次，记忆棒中有MGS ACID2的记录。
MAJOR ZERO	通关一次，记忆棒中有MGS DIGITAL NOVEL的记录。
PYTHON	用MK22将其打败后就会加入。
NULL	通关一次并储存记录后，重新读取通关记录开始二周目，可以开始俘虏敌人后就会加入。
CUNNINGHAM	在1972年1月1日前完成游戏，并且在战斗中用MK22将其打败。
ELISA/URSULA	通关时医疗小队的等级达到80以上，根据通关的日期单双数来决定获得的是谁，两人中只能得到一个。
GENE	一共要捕获过200个士兵，通关后就会加入。虽然队伍里最多只能有100个队员，不过我们可以抓到后再放走，只需总捕获数量超过200即可。
SOKOLOV	打败CUNNINGHAM后在HABOR听到过GHOST打来想要SATURN V设计图纸的电话，去POWER SUBSTATION要放定时炸弹的地方，逼问里面的两个士兵，其中一个会交出CODEC的号码，然后去SILO ENTRANCE地图上左上角锁着的门前，之后CAMPBELL会联络你，用之前拿到的号码去开门，里面有GHOST想要的SATURN V BLUEPRINT，拿到后，如果有SPY在PLANT的话，就会出现情报说那里有可疑人物，那人就是SOKOLOV，进入打METAL GEAR的房间中，爬楼梯上去后在电脑室找到SOKOLOV。
OCELOT	SOKOLOV加入后，回SILO ENTRANCE，收到CAMPELL的通信后找到使用火箭筒的军官并逼问，他会说看到一个拿着左轮的人，然后放SPY在TOWN，接到报告说看到有军官在TOWN，在地图右上角的房内找到并逼问这人他会叫你去AIR PORT，去AIR PORT的控制室逼问那个小兵，他会告诉你一个CODEC的频率，去RAVINE找钥匙，然后进房找到OCELOT。
EVA	在找OCELOT的任务时可以放SPY在GUEST HOUSE，之后会收到情报说发现政府官员，最上方的房间内找到后逼问两次，然后去SECURITY BASE中间屋子被锁着的柜子前，得到新的通信频率，再去COMM BASE跟EVA联络，接下来就一直去AIR PORT直到CAMPBELL呼叫你，去控制室后得知EVA乘坐的飞机被导弹击落，接着放SPY在WESTERN WILDERNESS，之后得到WESTERN WILDERNESS相关的情报，逼问一个山洞中的某个士兵后在牢房中找到政府官员政府官员并拖进卡车，最后再次得到此处的报告，并在地下室的牢房中找到EVA。

VS PYTHON BOSS////

PYTHON的特殊技能是冰冻，所以我们就别想用TNT去炸他了。其攻击方式主要有三种，一是用机枪进行扫射，这个很好躲，顺时针或逆时针持续跑动即可。第二种是扔炸弹，被炸弹炸中虽然不会掉血，但会损失大量的体力，不过PYTHON很少使用这招，而且只有在远距离才有可能放，使用前屏幕上会提前亮一下作为提示。第三招是近距离打你，被他打中的话武器就会暂时给冻住无法使用，需要等上一会才能再次使用。另外非常重要的一点就是，不要试图近距离用CQC攻击他，这样只会冻伤你自己却无法对其造成任何伤害，估计正是因为他有这个克制以CQC见长的SNAKE的技能，才会得到“ANTI-SNAKE”称号的。对付PYTHON，要注意当他用机枪扫射，身体往外喷冷气以及被打倒起身后的短暂时间内是无敌的。打他其实可以非常主动，一直追着他保持适当的节奏连续射击即可，躲来躲去的话反而费事。如果现在身上有M37霰弹枪的话就方便许多，不但攻击力强劲，还附带击倒效果。

VS NULL BOSS////

NULL是被敌人用特殊的方法试验并培养出来的所谓“完美战士”，不过从实际战斗来看，根本没有说的那么强大。其攻击方式主要有两种：远距离时会用机枪扫射，近距离的话就会用刀斩你，费血比较多，另外有较低的概率用冲刺刀斩。躲避机枪扫射的方法就不用我多说了，由于通常情况下他都能用刀将我们的子弹挡开，所以想要打他比较好的方法就是快要接近后对着他用向前翻滚，注意不要完全面对他，而是向他的身侧翻滚，这样就会引他用刀斩，但由于我们翻滚的速度很快，所以不会被斩中，然后马上起身回转用枪射击就能打中他。虽然我们也可以与他保持距离，等他换子弹的时候攻击，不过这样效率相对会比较低。游戏中一共要和他战斗两次，不过第二次对他的打法没有任何的变动，照老样子处理即可。

VS METAL GEAR RAXA BOSS////

想不到在本作中这么快就能对上METAL GEAR了。这场BOSS战分为两个阶段，第一个阶段URSULA会驾驶METAL GEAR飞来飞去，落地后要么是用机枪扫射，要么是扔N多的炸弹下来。当它在地上的时候，马上跑过去在脚的位置安装TNT，跑开引爆即可造成伤害。两边的腿都得用TNT炸坏，另外当其准备起飞时注意不要被喷气口喷到，喷气也是有伤害效果的。当其受的损害到达一定程度之后就会进入第二个阶段，这个阶段的METAL GEAR由于腿被炸坏，所以不会飞行，攻击方式还是刚才那两种。不过这次我们需要等其打开两肩的炸弹发射口时攻击打开的肩部，屋里有RPG火箭筒，可以给它以重创。第二阶段的炸弹相对比较难躲一点，多用翻滚，可利用柱子躲避机枪扫射。

VS CUNNINGHAM BOSS////

对付他的方法其实挺简单，一直射击他飞行用的飞行器，一段时间后，飞行器就会降低，此时跑到平台边缘攻击他即可造成伤害，如此反复数次后即可搞定。CUNNINGHAM的攻击方法主要有这么几种：扔两个地雷过来，注意别自己跑上去即可；红色镭射光扫射，因为扫射速度不快，可以轻松用翻滚避过；白色激光束连续攻击，持续快速跑动躲避；最后就是连续发射导弹，在发射之前他会说“Try dodging this”，此时就不要再攻击他了，马上躲开，否则就会给一大堆导弹砸到吐血。此战建议装备上BODY ARMOR，武器方面有M63的话最好，没有的话也可以考虑使用M16A1，弹药方面完全不必担心，CUNNINGHAM会主动提供给我们的（笑）。

VS GENE BOSS////

GENE主要有三种攻击方法：第一种就是一上来使用的幻象攻击，此时SNAKE的体力会不断减少，必须马上用翻滚撞击，如果配备有STUN的话就更好，直接送他一颗即可；第二种就是连续扔飞刀，这也是GENE最常用的攻击手段，非常好躲，快速跑动或是翻滚都可轻松躲过；最后一招就是蓄力攻击，此前他会先站在原地半弯下身子并开始发出黄光，之后就会瞬间冲刺过来撞击SNAKE，一定要在他冲刺前看准时机提前翻滚躲开！被这招打中的话会损失极大的体力。GENE在使用这招之后会蹲在原地喘气恢复，此时就是最佳的攻击良机，用M37招呼吧，几枪就能解决战斗。

——GENE喘息的时候正好可以重创他

□文/北斗

如梦似幻魔法世界



鸟山明大师笔下的人物活灵活现，游戏的系统也值得研究，还有大量隐藏剧情和BOSS，有条件的玩家一定不要错过。 □文/雪飞

X360	本刊译名：蓝龙				CERO A
	WISTWALKER	7140日元	2006.12.7		
类型	DVD-ROM×3	日版	1人	104KB	



→本作的主人公看起来有点儿像《龙珠》中的人气主角孙悟空!

Check point1
菜单

游戏菜单	
名称	作用
ステータス	观察角色情报
かげ	调节角色职业
スキル	特技替换
そうび	装备品替换
かいふく	回复
まほう	魔法
アイテム	使用物品
たいれつ	调整队列
ワープ	传送
コンフィグ	调节游戏设置
セーブ	存盘

物品菜单	
名称	物品类型
かいふく	回复系物品
こうげき	攻击系物品
ほじょ	辅助系物品
せいちょう	成长物品
じゅもんしょ	魔法书
そうしんぐ	装备
だいじなもの	重要物品
ぜんぶ	全部物品

Check point2
地图特技

当角色修炼出地图特技后，先将该特技装备到角色的使用特技栏上，然后按RT键调出野外特技装备界面，将想使用的特技装备，只能同时装备两个。在野外场景中按下RB、LB键即可发动。还可以选择“せんぷとバトル”攻击敌人进入战斗。地图上的特技是玩家锻炼角色职业不可缺少的特技。



↑敌人突然从冰雪世界中出现!

Check point3
野外遇敌

本作并非踩地雷式遇敌，敌人在地图上可以直接看到。普通敌人并且分为两种，一种是比较弱小的敌人，另一种是强大的敌人，二者从体积上便可以分辨出来。弱小的敌人在被打倒一次后，开启强化师的地图战斗特技后，可以不经过战斗直接将其消灭，但强大的敌人却不可以使用强化师的这一地图特技消灭。按X键攻击敌人进入战斗，如果从背后攻击敌人进入战斗时为先制攻击状态，如果被敌人从背后攻击则进入战斗时被敌人先制攻击。



↑敌人也是成群出现，逐个击破为上。

Check point4
飞空艇改造

得到飞空艇之后，按START键地图上多了四种标记。紫色十字：最终BOSS所在地；黄色十字：改造部件所在地；橙色十字：已经取得改造部件的地点；蓝色十字：改造飞空艇地点。



↑敌人的全体攻击很有威力。

■**部件地点：**

1、**オーロラ**遗迹中击败BOSS。
2、移动之城四层黑色宝箱。
3、**オーロラ**遗迹右边村庄内解除黑色封印门。
4、追放之森林洞穴中黑色宝箱。
5、大地图东边岛屿，击败食人树。
6、古代遗迹森林中打败地蛟。
7、山脉部落传送点附近黑色封印宝箱。
8、**ジブラル**王国边海上基地最深处打败BOSS。
9、地图南边空中堡垒。

Check point5
特殊装备

■**黑带**：SP2倍，全属性耐性提升。
1、调查数到1200奖品
2、壁画村里红色封印箱子
3、初始村庄旁边古代遗迹，BOSS身上偷取
4、古代遗迹森林宝箱

■**イパッチ**：SP2倍、麻痹防御、35速度、MP60

在山脉部落记录点附近红头巾男人处接任务，击败山脉部落附近山路BOSS地风灵，在不远处箱子内得到“直笔原稿”，再返回部落交给他。

■**レイ**：经验+50%、全属性耐性提升
1、调查数1400奖品



↑装备上特殊装备可以轻松消灭敌人。

2、空中堡垒3楼电梯旁宝箱
3、地下水脉瀑布隐藏飞龙身上偷取

王样之冠

追放森林里红色封印宝箱里得到“王样书简”，去死人森林进入绿色封印门，把“王样书简”放进宝箱

野心恶魔无所畏，战胜自我挑战极限

修（シュウ）躺在山脚下的平台上享受着阳光的温暖，小村中一片安详，然而在天空中突然出现了紫色的暗云。紫色暗云每年出现一次，同时会出现凶猛的地蛟，肆意破坏村庄。小村的平静



详和立即被恐怖慌乱取代，百姓们纷纷逃到半山腰避难。而修和他的小伙伴吉罗（ジーロ）却没有和大人们一起上山，而是偷偷留在村中与地蛟战斗。虽然修和吉罗坚强勇敢，但地蛟不但速度惊人，而且身披坚固的铠甲，几个回合下来，修手中的武器便因不堪重负而折断。而修却不肯逃跑认输，竟然换上短剑冲向地蛟，关键时刻库露库（クルック）及时出现，出手使地蛟改变了行进方向，才使修没被地蛟撞得粉身碎骨。因为库露库的父母在几年前被地蛟杀害，因此她一直在等待机会为父母报仇，此时更是和两名好友联手战斗。勇敢的修将地蛟引到陷阱处，由吉罗和库露库共同发动陷阱，成功地捕获了地蛟。可惜地蛟的力量过于强大，竟然冲破了陷阱，并带着三人冲向悬崖……



让三人惊讶的是地蛟并非是大家原来想象中的生命体，而是古代机械，而目前三人也身在地下古代遗迹中。虽然修和吉罗曾经在村子周围的古代遗迹中偷偷调查，但现在的所在地却从未见过。在修寻找出口时，地蛟突然复活，原来它的真身是飞空艇。它将修、吉罗和库露库三人带上太空，放入空中的基地里。在这里他们遇见了自称为内内（ネネ）的怪人，而他却正是操纵地蛟破坏村庄的幕后黑手。见到元凶三人自是立即出手战斗，但却远不是对手，并被内内从基地上扔了下来。从高空坠落的感觉实在是不好受，但修却毫不屈服，仍然高呼自己决不认输。意想不到的是修话音刚落，三人便被吸回基地。再次进入基地的三人听到空中传来一个声音，要三人吞下周围的光球。三人疑惑之时，基地中出现大量机械士兵，逐渐逼近三人。眼见前有追兵后无去路，三人只好按天之音的指示吞下光球。结果三个人的影子全部变成怪兽，三人能力大涨。借助影子的力量三人竟然从机械士兵的海洋中杀出了一条血路，逃上飞空艇离开了这里，可惜没能飞出多远便撞山坠毁。幸好三人都平安无事，库露库受的一点小伤也被吉罗的影子迅速治愈。吉罗发现自己的思想可以转换成力量，并由影子释放，因此才能治愈库露库所负之伤，而其他两人也与吉罗相同，不过是战斗方式不同，也就是说在吞服了光球之后，三人都可以使用魔法。

走在一望无垠的大荒野上，修一行发现了不少大坑，还发现了一架古怪的挖掘机。很可能是有人驾驶着它破坏大地危害村落，也许驾驶者就是内内的下属。三人商量一下后决定潜入挖掘机内部调查，也许可以利用它返回自己的村庄。

在挖掘机内，三人遇到了矮人族少年马鲁马罗（マルマロ），但他并不承认自己是内内的同伙。马鲁马罗虽然身材矮小，但嗓门却高人一等，而且也是使用魔法的高手。马鲁马罗的急躁性格使两方人并不能坐下来好好交谈，无奈的修一行只好动手战斗。两方人马几个回合也不能分出胜负，但挖掘机却突然坠落，打断了两方人马的较量。

苏醒的修一行发现马鲁马罗已经不知所在，三人立即追出挖掘机，进入古代遗迹。这里似乎不仅是简单的古代遗迹，而是一座巨大的古代医院。在遗迹深处，三人找到了正在与怪物战斗的马鲁马罗，虽然刚才是敌对两方，但在怪物面前两方人还是合二为一共同战斗。战斗胜利后，马鲁马罗告诉修一行，除了挖掘机是内内所赠外自己与内内却毫无关系，来这里的目的是寻找古代药品拯救村落中突患奇病的村民。听完马鲁马罗这席话，善良的修一行自是自告奋勇帮忙寻找，但马鲁马罗却毫不领情。

在遗迹深处终于找到了可以为村民治病的古代药品，但这却是来自内内的情报，修一听到内内的名字立即觉得可疑，但马鲁马罗却顾不上思考，一拿到药品便驾驶着挖掘机冲回村庄。在三日前马鲁马罗的村庄里突然流行一种怪病，连马鲁马罗的父母也没能幸免，为了给父母和村民治病，马鲁马罗焦急万分。此时内内出现在马鲁马罗面前，告诉马鲁马罗古代药品可以治疗这种怪病，并让马鲁马罗吞下光球。然而患病的村民们服用马鲁马罗带回的古代药品后，非但没有任何好转反而是病情恶化，马鲁马罗大惊失色。突然空中出现紫色云雾，内内带着管家萨博从飞空艇中缓缓下降。一见到内内，马鲁马罗立刻上前质问，但却浑身动弹不得。修和吉罗、库露苦随后赶到，但却不能对内内造成有效的伤害，更被内内束缚住不能动弹。一把抢去马鲁马罗手中的古代药品，内内一饮而尽后扬长而去，但似乎内内并不满意。原来他只是利用马鲁马罗为自己找药，根本就不是要搭救村民。内内走后许久，众人在从束缚中解脱，被内内欺骗的马鲁马罗大哭着奔向后山，修一行自是紧紧跟随。

在后山上见到马鲁马罗时，他正在一人抱头痛哭，不过在三人的安慰下，马鲁马罗还是重新振作起来，决定化悲痛为力量，为了父母为了村民再去找药。库露库在很久以前，曾经见父亲为人治疗过村民的这种疾病，因此知道必须使用何种草药治疗。为了给村民治疗，马鲁马罗也加入修的队伍。四人通力合作，终于在死人森林深处打倒了守卫草药的幽灵王，将草药带回村庄。刚把草药给患病的父母服下，马鲁马罗便焦急地询问父母有没有好转。在一旁的吉罗和库露库连连劝慰马鲁马罗不要急躁，明天清晨大家一定会痊愈。

夜晚劳累一天的马鲁马罗身心俱疲，竟然熟睡中从床上滚下将床角休息的修磕醒。醒来后的修发现吉罗和库露库都不在房间，于是出门寻找。原来他们两人在公民馆中帮忙照顾那些生病的村民，库露库儿时的梦想就是成为医生，这次竟然真的圆梦。不过目睹她父亲为病人治疗时，她只有八岁，因此现在的她异常紧张，生怕因自己记错药草而酿成大祸，好在有吉罗在旁为库露库打气加油。

清晨马鲁马罗一声"成功了"划破了村庄的宁静，库露库的药草果然有效果，病人们全部康复。村民们高兴得翩翩起舞，马鲁马罗更是抱紧库露库拼命致谢。走出公民馆后，村民将从水池中打捞出的药壶交给马鲁马罗，



上面的印记与马鲁马罗从内内处得到挖掘机上的完全一样。原来这一切都是内内的阴谋，他为了让马鲁马罗去找寻自己想要的古代药品，特意投毒陷害村民。修一行决定马上出发寻找内内算帐，为了报答大恩也是为了替村民复仇，马鲁马罗也加入队伍成为新的成员。

回到塔达村（タダ）发现这里已经成为废墟空无一人，不过修还是找到了爷爷留给自己的信笺，告诉村民们已经出发，前往吉布拉鲁王国（ジブラル）。为了能够尽快追上村民的队伍，修一行决定从壁画谷抄近路前进。在壁画城里，迎接修一行的是壁画村民，他们已经在这里生活多年，虽然他们只是壁画，但是却有思想可以行动，除了外表跟正常的人类没有什么差别。在这里修还得到了关于这个星球的情报：在很久很久以前，这个星球是被魔法支



配的星球，王位由可以使用强大魔法的王族继承，在当时的世界魔法就是法律，因此对不会使用魔法的人和魔法能力弱的人产生了差别待遇。为了消除这种差别，国王制造出辅助那些魔法弱者的机械，机械工业因而迅速发展，并且与魔法融合，制造出以魔法为动力的永动机械，可惜的是发展的结果却是导致文明的灭亡……

走出壁画谷发现村民还未到达指定地点，修一行便沿路迎接，结果





在不远处发现村民的马车正在被怪物们袭击。修和伙伴们立刻挡在村民面前，召唤出影子与怪物战斗。几日不见，修和吉罗、库露库竟然可以使用魔法，自然让村民们大吃一惊，吉罗的父母更是担心自己的儿子。修一行保护着村民一路前进，沿途消灭了不少怪物，但在山谷深处却被怪物团团包围。关键时刻吉布拉鲁王国年轻的国王吉布拉鲁16世带领了左拉（ゾラ）和骑士们赶来支援，将来犯的怪物消灭，并保护着村民进入王城。马鲁马罗一见到左拉便被迷住，连说话的用词都非常慎重。而冷酷美丽的左拉不但武艺高强，还会使用魔法控制影子进行战斗。

内内和紫色的暗云对大陆各国都造成了不小的伤害，因此吉布拉鲁王一直派遣部队与其战斗，并曾经击毁过暗云中的古代机械。修一行接受了吉布拉鲁王的邀请，加入对抗内内的战斗部队，与左拉成为同伴。问到左拉为何会使用魔法时，左拉告诉众人，自己在练习武艺时突然遭到怪物袭击，危机时刻天空传来一个声音要她吞掉光球，照办之后左拉便拥有了使用魔法的能力。

夜晚在吉布拉鲁王城上空出现了紫色暗云，电闪雷鸣将熟睡的修从睡梦中惊醒。修急忙赶到屋顶与国王军队会合，国王的部队早已做好准备，按作战计划将内内的母舰固定，并派遣飞空部队冲上天空，大部队杀向内内母舰。吉布拉鲁16世虽然贵为一国之主，但仍然身先士卒奋不顾身，亲自冲入敌阵与机械士兵战斗，使修和左拉等人可以顺利潜入内内母舰。

在母舰内关上大部分永动机械后，左拉离开队伍独自去寻找最后的机关，修一行的任务则是寻找内内。内内依然非常冷静，只是留下萨博对付敌人，自己一个人驾驶飞船不缓不慢地离开了主舰。不过机械管家萨博却不是众人的对手，击倒这个敌人后修驾驶着飞船冲出母舰，与内内展开了一场激烈的空战。虽然内内失去了自己的母舰，但却毫不慌张恼怒，甚至是大笑着与修战斗，这让修一行大为惊讶。可惜的是虽然击毁内内的飞船，但修并没能捉住内内。而左拉则顺利关闭了母舰内的全部永动机关，并且保护吉布拉鲁16世安全离开坠落的母舰。

空战大胜但却空手而还的修返回王宫，这里正在召开着盛大的宴会庆祝这次胜利。因为内内的逃脱，修一行接受国王的命令去北边的遗迹探索，因为在那里有大量古代机械，内内很可能会利用这些机械继续危害人间。由于此行非常危险，夜晚吉布拉鲁16世将王族的守护戒指交给左拉，希望左拉能够平安归来。在远处偷看到这一场面的修和吉罗大受感动，各自分别制造戒指，让库露库选择。结果是皆大欢喜，库露库将两个戒指全部收下，分戴左右手尾指，因为修和吉罗都是她最重要的伙伴，都是不能取舍的好同伴。

在莱萨地带行进时，修突然遭到来自太空的射线攻击，幸亏及时出现的机器人将他们带到安全地带。原来在太空上的月亮都是古代的机械兵器，虽然机械与魔法的战争已经停止多年，但是这些机械一旦发现范围内有魔力，便会立刻发起攻击。与内内相遇后，修一行一直在和机器人战斗，但是这次遇到的这些机器人却以帮助人类为己任。修还给温柔的61号机器人起名为亚萨特，它不但把修当做是自己的主人，还和修成为好朋友。在这些善良的机械人帮助下，修一行顺利进入古代工场。虽然战争早已结束，但这里仍然在大量生产着战斗型机器人，并且还有一些机器人身上还装有无敌的防御装置。修一行费尽九牛二虎之力才能逃出生天，并幸运地从一个刚刚生产的机器人身上得到了防御装置。



刚刚逃出生天的修一行还没来得及欣赏周围的美丽景色，便被无数的战斗型机器人团团包围，而控制这些机器人的正是内内。无奈众人只好利用刚刚得到的防御装置展开防御罩，碰到防御罩的机器人纷纷粉身碎骨，但其他的机器人却前仆后继。见此情景内内竟然将刚才搭救修一行的善良机器人们召唤到这里，充当撞击防御罩的肉盾，其中还包括跟修成为好朋友的61号机器人亚萨特。虽然这些机器人以保护人类为己任，但是主人内内的命令却必须服从，接二连三地撞向防御罩。眼看着可爱的机器人朋友们接连送死，修再也无法忍耐，毅然切断了防御罩的开关，结果五人被机器人大军逮捕。



虽然内内是亚萨特的主人，但是它却早已把修当成自己的主人，因此偷偷打开牢门，让修重新获得自由。逃出监狱的修立即寻找其他的伙伴，但库露库却被内内单独关押。眼见库露库要被内内带走，亚萨特走到内内面前，希望可以拖延时间，而35号机器人却站出来指责亚萨特是奸细。然而内内根本就不把这些机器人当做朋友，竟然出手将邀功的35号机器人杀死，随后要调查亚萨特的记忆，看看它到底是不是和修一行有关系。躲在远处的修和同伴们立即冲到内内面前，要与他展开决战，不料却被无数机器人包围。不过修一行人毫不畏惧，准备全力战斗。可是内内却并没有发动攻击命令，而是一声令下让机器人们合体为巨大机器人，自己驾驶着这个巨大的怪物逃之夭夭。虽然修穷追不舍，甚至打伤了巨型机器人的双腿，但仍然不能阻止内内的逃亡。

修和同伴们追逐内内途中，进入了一个被结界包围的村庄，而进去之后便不能再走出村庄。这里的居民们知道修一行会使用魔法之后，立刻对他们冷若冰霜，因为内内使用魔法在这里布下结界，使村民们被关押在这小小的方寸之地。村中的长老看到左拉手上的王家戒指，并得知修和同伴的目的是找内内决战之前，决定与修合作。虽然修心如火燎，但是却不能冲破结界离开这个被封闭的小村，修几次冲上前使用魔法也毫无效果。夜晚修和吉罗月下谈心，互相倾诉了自己对库露库的感情，更立志要冲破障碍从内内手中救回她。

穿过长老房间的秘密通道，修一行进入地下城市找到了必须的零件，重新启动古代机械，控制太空中的月亮兵器发射射线将包围小村的结界摧毁，让这里的村民们重见天日。为了表示对修一行的感谢，村中的长老将古代兵器的控制装置送给了他。



在沙丘中终于找到了内内的巨大机器人，而内内却将库露库从上面扔了下来，修和吉罗拼死才使库露库平安落地。然而在库露库的脖子上却被内内安装了项圈，内内告诉众人，这个项圈其实是一个定时炸弹，会在一个小时之后爆炸，如果想解除炸弹就要在时限内突破内内的机器人城堡。萨博和他的手下已经被内内修复，但这次却是内内给他们的最后一次机会，因此他们都拼上性命全力战斗，但却不是对手。再次战败的萨博不由得感叹人类力量的可怕，随口说出了内内在追求魔法的力量，结果被一直在监视的内内处以极刑。机器人手下没能阻止修和同伴们的前进脚步，内内竟然使用高空中的古代兵器发动新的攻击，不过从长老手中得到的控制器发挥了作用，修和同伴控制自己的古代兵器将内内的兵器全部击毁，使内内的如意算盘再次落空。

可是内内最后派遣出场的“战士”却让修进退两难，原来是善良的小机器人亚萨特，它已经被内内控制，虽不情愿与修战斗，但却不得不向众人发起攻击。面对亚萨特修实在是不能出手，好在众人及时发现亚萨特手里的吸尘器有古怪，战斗中迅速将其击毁，使亚萨特脱离了内内的控制。而被处以极刑的萨博却并未失去战斗力，竟从后面追了上来。为了节约宝贵的时间，让修能尽快找到内内解除库露库脖子上的定时炸弹，左拉决定一个人留下来对抗萨博。

众人找到内内之后才知道这一切原来全是阴谋，库露库脖子上的项圈根本就不是定时炸弹，而是控制魔法的装置。修和吉罗等人吞下的光球其实就是内内的灵魂，内内将自己灵魂放

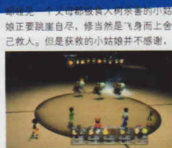


入四人体内的目的就是让灵魂球体，最终吸收回自己体内，治愈自己因年老而患的怪病。内内在之前进行的一系列挑衅活动，都是为了完成自己的目的。内内的阴谋终于得逞，取出了四人体内的光球吞下，内内容光焕发重新恢复了青春！（短笛大魔王？）得意的内内冷酷地驾驶着巨大的铁鸟踏向失去魔力倒地不起的四人组。然而故事并未就此结束，本应该失去魔力的修竟然又站了起来，还能使用自己的影子阻止巨大铁鸟踏向同伴的铁蹄。内内见状大惊，实在是不能理解为何修竟然还能使用魔法，更是加大对修的压力。由于内内的力量实在太过强大，修只好带上同伴暂时撤离，日后再卷土重来。

苏醒之后修第一眼看到的是一位慈祥老婆婆的笑脸，原来自己带着同伴们昏迷在村口，被这位老婆婆搭救。而修已经昏迷了三日，不过同伴都平安无事并早已苏醒。通过这次失败的教训，修认识到了暂时撤退的必要性，认识到有时选择退却并不是胆小的表现，而是为了等待机会积蓄力量而取得最后的胜利。这个小小的村庄也并不平静，村子正中央的食人树每年都要杀死几个村民吃掉，村民想搬出此地也会被抓回村庄，而这



棵食人树却正是内内的“杰作”。一听此事修立即冲到村子中央与食人树战斗，可惜的是他却不能顺利使用出魔法，几个回合便被食人树打倒在地。幸亏同伴们救助及时，修才没有受伤，但库露库却高烧昏倒。看到库露库痛苦难受，修伤心不已，一个人走到悬崖沉思。不料却碰见一个父母都被食人树杀害的小姑娘正要跳崖自尽，修当然是飞身而上舍己救人。但是获救的小姑娘并不感谢，



反而责怪修多管闲事，因为她已经放弃了希望。修却认为现在的失败并不是永远的失败，只要自己努力不放弃希望一定会取得胜利。两人争论一番之后，唤起了修心中的光明，修重新振作起来，决定绝不放弃而是要战斗到最后一刻，用自己的力量证明自己的信念。迎着朝阳修终于冲破了内内项圈的限制，再次召唤出影子使用魔法。而现在修使用的魔法却并非来自内内，而是真正的自身力量。重新使用出魔法的修第一件事就是讨伐村中的食人树，这时的修自然是轻松取胜，而这次的胜利不但解救了饱受折磨的村民，更让企图自杀的小姑娘和村民重新相信希望和未来，不会再轻言放弃。临别之际，小姑娘将自己亲手制作的礼物送给修，并向修表达了崇敬之意，害得修被同伴们取笑一番。

走过阴森的食人森林，修一行到达诺鲁塔（ノルタ）村，这里因为内内使用古代机械而异常寒冷，很多在村外的百姓都被冰冻起来。看着无辜百姓身受奇苦，吉罗等人也唤起了心中的光明，纷纷觉醒可以跟修一样使用属于自己的魔法。在吉布拉鲁国王的帮助下，修终于关闭了古代机械，使村民们重新过上了正常的生活。

一路上见到了无数百姓因内内的缘故深受摧残，修和伙伴们心中怒火中烧，迫不及待地要找到内内讨回公道。前进途中左拉驾驶着飞空艇从天而降，众人大喜，左拉虽然冷酷却也不能掩饰心中的喜悦，轻轻地亲吻了马鲁马罗的小脸蛋。马鲁马罗大喜过望，拉着修在旷野中狂舞，害得修气喘吁吁，宁可去与怪物战斗也不想再来跳舞。

飞船飞行了不久，大地上的水晶塔突然转动，将整个星球一分为二。左拉在内内基地中曾经见到过与现在星球完全一样的模型，这才是内内原来生活的世界。而现在内内却自称是这个世界的统治者，释放出大量怪物和古代兵器，四处袭击人类，让百姓陷入人间地狱。修和同伴们自然不会让内内得意太久，驾驶着飞艇冲进了内内的老巢。

一进入基地迎接众人的是凶狠的地蚯，但左拉的驾驶技术绝对过硬，配合上修的射击技术，轻松地将地蚯击坠。内内现在也认可了修和同伴们的实力，因此试图劝降众人，并以下一届星球主宰者为诱惑，这点诱惑自是不能打动修和伙伴们拯救人类的决心，最后内内只好派遣再次修复并且合体的萨博合体机器人出场。萨博合体机器人已经多次失败，这次虽然合体战斗，但仍然不能逃避失败的命运，此战之后萨博终于认清了内内的丑恶嘴脸，不再助纣为虐。

可是让人难以置信的是多日并肩战斗的好伙伴左拉其实也是内内的部下，当日内内以力量作为诱惑使左拉吞下了光球。关键时刻左拉确实选择了背叛，但背叛的却不是自己的伙伴而是所谓的主人内内。重新回到伙伴身边的左拉虽然被内内取走了体内的光球，但却点燃了自己心中的光明之火，跟众人一样可以使用属于自己的魔法。内内的病因是因为身体不能承受住强大魔法带来的负担，现在终于被众人消灭，终结了他统治世界的梦想。但内内的宠物迪斯特罗伊却吸收了内内的魔力，化身为巨大的怪兽，妄想成为新的统治者。吞食了内内魔力的迪斯特罗伊与当日在壁画村看到壁画上的怪物完全相同，原来当年毁灭人类文明的怪物就是它，它一直潜伏在内内身边目的也是寻找机会东山再起。不过



它只是邪恶的代表，不可能战胜正义，因此最终还是被修和同伴们彻底消灭，世界恢复了和平，魔法也重新回到人类身旁，如何使用这把双刃剑要因人而异……

消灭了内内一伙众人重新过上了幸福的生活，左拉回到吉布拉鲁16世身边，二人看来感情融洽。马鲁马罗拜左拉为师，可以长时间地跟随在自己偶像的左右。大家欢聚一堂为库露库召开盛大的生日晚会，修将自己寻找到的珍惜花卉作为礼物献给库露库，吉罗也不甘示弱，献上了自己的礼物。修和吉罗这对好兄弟互相干扰，害得谁也不能向库露库表白，但又争相询问谁才是库露库的心上人。无奈库露库只好和两人约定，到明年的这个时候再告诉他们自己到底喜欢谁，但这一答案却只能换来两个热血小伙子的哀号……

隐藏要素极为丰富的绚丽奇幻世界

Check point6 一些小秘密

本作中隐藏大量小剧情，玩家通过完成隐藏任务可得到隐藏道具，下面介绍的仅是其中的一小部分。



1、调查数量换特殊装备

在王国城堡门口桥下，跟流动商人对话，他会告诉玩家目前的调查数和下一个交换品需要的调查数，而显示“nothing”则不记入调查数。50、100、200、400、600、800、1000、1200、1400调查数都会得到特殊装备。

2、金币交换提升能力道具

在世界各地找到的金币可以跟鸟山明交换各种提升能力的道具。同一道具见到鸟山明一次只能购买一个，购买价格会逐次提升。

3、在**ラーゴ**村马鲁马罗加入后，在村中各屋内共六处祭坛祈祷，最后去大殿处祈祷。

4、**ラーゴ**村剧情完成马鲁马罗加入后，再跟村长对话，村长会解开村中宝箱封印。

5、在森**のキャンプ**的女NPC处得到药品交给荒野**のキャンプ**火堆旁不断咳嗽的NPC，需重复几次，完成任务后得到奖赏。

6、在壁画城最上层房间跟小孩壁画对话，接受数猫壁画任务，跟全部8个壁画猫对话后，再找小孩壁画对话得到奖励。

7、出壁画城会有一个NPC提出需要物品，出城后不远处宝箱内得到返回，交给他即可得到奖赏。



8、打倒食人树后，出村剧情后再返回跟她对话，得到料理制作手册。

9、古代遗迹森林按下全部七个机关开关，得到重力制御首饰。

10、山脉部落的占卜师可以告诉玩家还有几个封印的宝箱没有解除封印。

Check point7 解除封印方法

本作中封印有蓝、红、绿、白、黑五种，解除这些封印之后才能继续前进或者打开宝箱。

蓝色封印：剧情，打败火麒麟后得到。

红色封印：剧情，被抓入古代监狱得到。

绿色封印：剧情，走出被封印村庄，石柱被村长击破后得到。

白色封印：剧情，在冰雪冻结的村庄调查中央装置后，回**ジブラル**王国找国王，然后去地下研究所找所长对话，返回冰雪村调查装置，击破铁巨人后获得。

黑色封印：得到飞空艇后，进入**ジブラル**王国旁海上基地，打败最深处BOSS水龙得到。



↑修和吉罗这同时喜欢上了一个女孩子！

Check point8

职业技能列表职业技能列表

本作职业丰富，合理搭配好各种技能会对战斗有很大帮助。每个职业一般到36级左右便可以修得全部技能，因此在游戏中玩家最好是每名角色修炼多个职业，学会重要技能后再转练其他职业。为了修行各种技能，强化师的**バリバリア**地图技能必不可少，玩家可以在游戏刚开始时便让一角色从事此职业，给他使用提高职业的药品，争取在最短的时间内修炼出三级的**バリバリア**特技。在游戏中期打开**バリバリア**特技，挑选合适的地点修炼职业，比如说在进入**レーザー**地带不远处，有三只飞猪围着一个宝箱处，等着敌人送上门来，最好让队长装备上在这里宝箱中得到的爱犬项链吸引敌人。各个职业中都有非常重要的特技，还有一些特技效果随职业级别的提高而提高，因此玩家在游戏中一定不要嫌麻烦，尽量拿出时间将各特技都修炼到最高级别。



↑五人的战斗相对轻松，但也不能大意。



ソード （战士：物理攻击、属性攻击的魔法剑士）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
2	まほうけんLv1	5	フレアソード	—
2	まほうけんLv1	5	ウインドソード	—
2	まほうけんLv1	5	ウォーターソード	—
5	なぎはらう1	—	攻击一列敌人	—
8	まほうけんLv2	5	グランドソード	—
8	まほうけんLv2	5	シャインソード	—
8	まほうけんLv2	5	シャドウソード	—
11	HP吸收	—	吸取敌人体力	—
14	まほうけんLv3	10	フレアラソード	物理攻击、防御、速度降低25%
14	まほうけんLv3	10	ウインドソード	物理攻击、防御、速度降低25%
14	まほうけんLv3	10	ウォーターソード	物理攻击、防御、速度降低25%
17	なぎはらう2	—	なぎはらう1强化	—
20	まほうけんLv4	10	グランダソード	回避下降50%、物理命中下降、消灭不死系列怪物
20	まほうけんLv4	10	シャイラソード	回避下降50%、物理命中下降、消灭不死系列怪物
20	まほうけんLv4	10	シャドラソード	回避下降50%、物理命中下降、消灭不死系列怪物
23	クリティカルダメージアップ	—	会心一击率上升	—
26	まほうけんLv5	25	フレアラスソード	发动慌张、盲目、催眠特效
26	まほうけんLv5	25	ウィンデスソード	发动慌张、盲目、催眠特效
26	まほうけんLv5	25	ウォータラスソード	发动慌张、盲目、催眠特效
29	MP吸收	—	吸收敌人MP	—
32	まほうけんLv6	25	グランデスソード	消除敌人辅助效果，发动石化、即死特效
32	まほうけんLv6	25	イレースソード	消除敌人辅助效果，发动石化、即死特效
32	まほうけんLv6	25	シャデスソード	消除敌人辅助效果，发动石化、即死特效



アサシン（盗贼：快速度、防御弱的盗贼）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
2	ぬすむ	—	盗窃物品	—
5	セキュリティ	—	物品金钱不易被盗窃	—
8	シビレタマ	—	在野外设置麻痹爆弹	—
11	交涉术	—	购买物品降低价格	—
14	忍者のこなし	—	按职业级别提升速度	—
17	ステルス	—	野外遇敌几率降低	—
20	奇袭	—	容易先制攻击	—
23	ぶんどる	—	たたかう指令同时盗窃敌人物品	—
26	远距离攻击	—	无视队列进行普通攻击	—
29	あやつる	—	控制怪物使用怪物特技	—
32	トレジャーハント	—	容易盗取优秀物品	—
35	连续攻击	—	再次普通攻击	—

ホワイト（白魔法师：负责回复的中坚力量）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
3	ホワイトマジックLv1	6	ヒール单体HP小回复	—
3	ホワイトマジックLv1	8	キュアポイ单体毒回复	—
3	ホワイトマジックLv1	9	シャイン单体圣属性伤害	气绝
6	アイテム　抗鲶v	—	使用物品效果提升	—
9	ホワイトマジックLv2	10	キュアケロ单体青蛙状态回复	
9	ホワイトマジックLv2	12	ゼヒール全体HP小回复	
9	ホワイトマジックLv2	10	ジエネレ单体HP徐徐回复	
12	连续アイテム	—	同时使用两个物品	—
15	ホワイトマジックLv3	12	ヒーラ单体HP中回复	
15	ホワイトマジックLv3	25	リライヴ单体战斗不能回复	
15	ホワイトマジックLv3	14	キャンセル	
18	ホワイトジエネレード	—	步行HP徐徐回复	—
21	ホワイトマジックLv4	20	キュアパラ单体麻痹回复	—
21	ホワイトマジックLv4	24	ゼヒーラ全体HP中回复	—
21	ホワイトマジックLv4	22	シャイラ全体圣属性伤害	气绝
24	ホワイトマジックLv5	24	ヒーラス单体HP大回复	—
24	ホワイトマジックLv5	28	ジエネラ单体HP徐徐大回复	—
24	ホワイトマジックLv5	32	イレース消除单体辅助效果	—
27	ホワイトマジックLv6	30	キュアオール单体异常状态全回复	—
33	リンカーネーション	—	战斗不能一次自动全回复	—

パワー （弱化师：擅长弱化敌人）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
3	パワーマジックLv1	10	スロウ减速50%	—
3	パワーマジックLv1	8	スリープ敌全体催眠	—
3	パワーマジックLv1	6	ノンヒット降低敌人速度至35%	气绝
7	パワーマジックLv2	12	クイック单体速度上升9%	—
7	パワーマジックLv2	12	ロスト敌单体盲目、魔法禁用	—
7	パワーマジックLv2	10	ポイゾン敌单体中毒	—
11	パワーマジックLv3	20	スロウ减速	—
11	パワーマジックLv3	16	コンフューズ敌单体慌乱	—
11	パワーマジックLv3	15	ウィーク敌单体回复率下降	—
15	效果时间+50%	—	魔法咏唱时间延长50%	—
19	パワーマジックLv4	24	クイック单体速度上升29%	—
19	パワーマジックLv4	18	ケロロン敌一列青蛙化	—
19	パワーマジックLv4	20	ストレングス单体物理攻击力提升	—
23	パワーマジックLv5	40	スロエス敌单体速度大减	—
23	パワーマジックLv5	20	パラライズ敌单体麻痹	—
23	パワーマジックLv5	36	マックスアップHP上限暂时提升	—
27	魔法の心	32	魔法补正按职业级别提升	—
31	パワーマジックLv6	48	クイッケス单体速度上升50%	—
31	パワーマジックLv6	24	カース单体物理、魔法攻击下降	—
31	パワーマジックLv6	50	マジック单体魔法攻击力上升	—
35	连续魔法	—	同时使用两个魔法	—

モンク （拳法师：不善魔法但蓄力攻击最强）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
4	コイオーラ	—	野外敌人固执追逐队伍	—
7	カウンター	—	被直接攻击后反击	—
10	ヨガ	—	回复自身体力和异常状态	—
13	チャージアタック	—	提升蓄力攻击威力	—
16	クリティカル率アップ	—	会心一击率上升	—
19	格斗の心	—	按职业级别提升攻击力	—
22	オラオーラ	—	野外遇敌弱敌直接逃跑	—
25	チャージバースト	—	蓄力提升普通攻击范围	—
28	ハダカの奥义	—	装备栏有空格提升战斗能力	—
31	绝对カウンター	—	遭受直接攻击必然反击	—

少年英雄志比天高！魔法重归人间

↓第三主人公马鲁马罗。



↑虽然本作的主人公基本都是少年，除了左拉都是第一次离开家园，到大陆上冒险，但面对恶势力都毫不畏惧。

アーマー（重甲士：HP最大物理防御最强）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
3	かばう	—	保护陷入危机的同伴	—
6	マジックディフェンス	—	防御对魔法同样有效	—
9	最大HP+25%	—	最大HP提升25%	—
12	剑士の壁	—	按职业级别提高防御力	—
15	警戒	—	敌人先制攻击无效	—
18	チャージディフェンス	—	防御按比例减轻伤害	—
21	ふいうち无效	—	野外遇敌不意攻击无效	—
24	たえる	—	无HP时损失魔法	—
27	最大HP+50%	—	最大HP上升50%	—
30	なんでもかばう	—	接替同伴承受全部伤害	—
33	バーサーカー	—	HP越少普通攻击越强	—



コンビネーション（道具师：可以装备更多的特技和特殊装备）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
4	アクセサリ+1	—	特殊装备栏加一	—
8	スキル+2	—	特技栏加二	—
11	スキル+3	—	特技栏加三	—
15	スキル+4	—	特技栏加四	—
18	アクセサリ+2	—	特殊装备栏加二	—
22	スキル+5	—	特技栏加五	—
25	スキル+6	—	特技栏加六	—
29	スキル+7	—	特技栏加七	—
32	アクセサリ+3	—	特殊装备栏加三	—
36	スキル+8	—	特技栏加八	—

※注：道具师虽然没有什么强力的攻击特技，但是因为可以装备更多的特技和装备，成为玩家必须锻炼的职业之一。

属性特征

属性	特征
炎	单体攻击、对生物、不死系生物有效
风	单体攻击、对飞行系有效
水	横一列攻击、机械系列有效
土	全体攻击、对飞行系无效
暗	根据魔法追加效果
圣	给予不死系怪物伤害



←这里是机器人的村庄

バリア（强化师：擅长强化己方角色）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
3	バリアマジックLv1	10	シールド单体物理防护罩	—
3	バリアマジックLv1	10	シエル前列单体魔法防护罩	—
3	バリアマジックLv1	12	ヒールアンプ单体魔法回复量上升	—
6	バリバリア1	5	自动消灭野外曾经击倒过的杂兵	—
9	バリアマジックLv2	8	フロア前列单体设置伤害地板	—
9	バリアマジックLv2	10	レジスト单体防毒、睡眠	—
9	バリアマジックLv2	12	ウォール前列单体物理攻击无效	—
12	魔法の壁	—	魔法防御按职业级别上升	—
15	バリアマジックLv3	20	シールダ前列单体物理防御罩	—
15	バリアマジックLv3	20	シエラ单体魔法罩	—
15	バリアマジックLv3	25	リフレクト单体魔法反射罩	—
18	バリアマジックLv4	16	フロアラ前列一列设置伤害地板	—
18	バリアマジックLv4	15	レジスタ单体防御慌乱、麻痹	—
18	バリアマジックLv4	24	ウォーラ前列单体魔法攻击无效	—
21	バリバリア2	5	自动消灭野外曾经击倒过的杂兵	—
24	ピンチでバリア	—	陷入濒死状态张开强力防御罩	—
27	バリアマジックLv5	40	シールデス单体物理防御罩	—
27	バリアマジックLv5	40	シエラス单体魔法罩	—
27	バリアマジックLv5	45	リフレクタ单体魔法反射罩	—
30	バリアマジックLv6	32	フロアラス前列设置伤害地板	—
30	バリアマジックLv6	20	レジスタス单体石化、即死防御	—
30	バリアマジックLv6	48	ウォーラス前列单体物理、魔法攻击无效	—
50	バリバリア3	5	自动消灭野外曾经击倒过的杂兵	—

ブラック（黑魔法师：攻击魔法的达人）

级别	名称	MP	特技效果	追加效果
4	ブラックマジックLv1	6	フレア单体炎属性攻击	—
4	ブラックマジックLv1	8	ウインド单体风属性攻击	—
4	ブラックマジックLv1	10	ウォーター一列水属性攻击	—
8	ブラックジエネレード	—	步行MP回复	—
12	ブラックマジックLv2	14	グランド全体土属性攻击	
12	ブラックマジックLv2	20	パーティクル单体HP吸收	
12	ブラックマジックLv2	12	シャドウ单体暗属性攻击	命中率下降
16	ブラックマジックLv3	12	フレアラ单体炎属性中伤害	
16	ブラックマジックLv3	16	ウインダ单体风属性中伤害	
16	ブラックマジックLv3	20	ウォーダラ一列水属性中伤害	
20	最大MP+25%	—	最大MP增加25%	—
24	ブラックマジックLv4	28	グランダ全体土属性中伤害	
24	ブラックマジックLv4	10	パーティクラ单体MP吸收	
24	ブラックマジックLv4	24	シャドラ单体暗属性中伤害	毒
28	ブラックマジックLv5	24	フレアラス单体炎属性大伤害	
28	ブラックマジックLv5	32	ウインデス单体风属性大伤害	
28	ブラックマジックLv5	40	ウォータラス一列水属性大伤害	
32	最大MP+50%	—	最大MP增加50%	—
36	ブラックマジックLv6	56	グランデス全体土属性大伤害	慌乱、盲目、睡眠特效发动
36	ブラックマジックLv6	30	パーティケス单体HP、MP吸收	
36	ブラックマジックLv6	48	シャデス单体暗属性大伤害	即死



腕轮

编号	名称	攻击	防御	魔攻	魔防	速度	HP	MP	特殊效果
158	石の腕轮	10	—	—	—	—	—	—	普通攻击吸收体力
159	铜の腕轮	20	—	—	—	—	—	—	—
160	魔法结晶の腕轮	45	—	—	5	—	—	—	—
161	银の腕轮	40	—	—	—	—	—	—	—
162	炎の腕轮	55	—	—	—	—	—	10	普通攻击附加炎属性
163	水の腕轮	55	—	10	—	—	—	—	普通攻击附加水属性
164	风の腕轮	60	—	—	—	5	—	—	普通攻击附加风属性
165	土の腕轮	60	—	—	—	—	10	—	普通攻击附加土属性
166	试练の腕轮	70	—	—	—	—	—	5	一定几率毒效果
167	ミスリルの腕轮	60	—	—	—	—	10	—	—
168	ジブラルの腕轮	85	—	—	—	—	—	—	—
169	巨人の腕轮	100	—	5	—	—	80	—	—
170	超メタルの腕轮	95	—	—	—	—	—	—	—
171	古代战士の腕轮	120	—	—	—	10	—	—	一定几率石化
172	プラチナの腕轮	115	—	—	—	—	—	—	—
173	镜の腕轮	145	—	—	30	—	—	—	物理攻击一定几率即死
174	クリスタルの腕轮	150	—	5	5	—	—	—	—
175	ダイヤの腕轮	140	—	—	—	—	—	—	—
176	古代王の腕轮	155	—	—	—	—	—	—	魔法攻击时回复MP大约10点
177	重力制御の腕轮	170	5	—	5	30	20	—	—
178	永久机关の腕轮	165	—	—	—	—	—	—	物理攻击力上升
179	ヒミコの腕轮	180	—	30	—	—	—	40	—
180	ネネの腕轮	175	—	35	—	—	80	—	—
181	永远の腕轮	190	—	10	—	15	—	50	物理攻击时MP回复大约30点
182	无限の腕轮	195	—	15	—	10	10	10	物理攻击时HP回复大约30点
183	命の腕轮	200	5	45	5	25	100	10	—
184	生物破坏の腕轮	150	—	—	—	—	—	—	动物系敌人即死
185	ゴースト破坏の腕轮	165	—	—	—	—	—	—	幽灵系列怪物即死
186	魔法生物破坏の腕轮	175	—	—	—	—	—	—	魔法生物系敌人即死
187	机械破坏の腕轮	175	—	—	—	—	—	—	机械系敌人即死
188	ドラゴンの腕轮	250	100	100	100	80	—	—	—
189	最终兵器の腕轮	200	—	50	50	45	—	200	—
190	ウンチの腕轮	1	1	1	1	1	1	1	—
191	虹风の腕轮	165	—	—	—	—	—	—	—
192	虹龙卷の腕轮	165	—	—	—	—	—	—	物理攻击取消辅助效果

※注：腕轮是提高人物攻击力的装备，每人只能装备一个。

リング

编号	名称	攻击	防御	魔攻	魔防	速度	HP	MP	特殊效果
193	石のリング	—	—	25	—	—	—	—	
194	铜のリング	—	—	30	—	—	—	—	
195	魔法■晶のリング	—	—	60	5	—	—	—	—
196	银のリング	—	—	45	—	—	—	—	—
197	炎のリング	—	—	45	—	—	—	10	强化炎属性魔法
198	水のリング	10	—	45	—	—	—	—	强化水属性魔法
199	风のリング	—	—	45	—	5	—	—	强化风属性魔法
200	土のリング	—	—	45	—	—	10	—	强化土属性魔法
201	试练のリング	—	—	60	—	—	—	5	物理攻击一定几率使敌人中毒
202	ミスリルのリング	—	—	50	—	—	—	20	—
203	ジブラルのリング	—	—	75	—	—	—	—	—
204	巨人のリング	—	5	100	—	—	—	—	—
205	超メタルのリング	—	—	95	—	—	—	—	—
206	古代战士のリング	—	—	145	—	5	—	—	物理攻击一定几率石化敌人
207	プラチナのリング	—	—	120	—	—	—	—	—
208	镜のリング	—	—	140	30	—	—	—	物理攻击一定几率即死
209	クリスタルのリング	5	—	150	5	—	—	—	—
210	ダイヤのリング		—	135	—	—	—	—	—
211	古代王のリング		—	165	—	—	—	—	魔法攻击时回复大约10点MP
212	重力制御のリング	—	—	170	5	5	30	20	—
213	永久机关のリング	—	—	160	—	—	—	—	—
216	永远のリング	20	—	195	—	15	30	30	魔法攻击时大约回复30点MP
217	无限のリング	10	—	200	—	20	—	50	魔法攻击时大约回复30点HP
218	命のリング	45	5	195	5	25	50	100	—
219	シュウのリング	—	—	—	—	—	—	—	库露库专用
220	ジ—ロのリング	—	—	—	—	—	—	—	库露库专用
221	王家のリング	10	5	145	5	5	15	15	左拉专用
222	ダイヤだらけのリング	—	-100	—	140	—	-20	—	攻击时候得到金钱



首饰り

编号	名称	攻击	防御	魔攻	魔防	速度	HP	MP	特殊效果
223	石の首饰り	—	10	—	—	—	—	—	—
224	铜の首饰り	—	20	—	—	—	—	—	—
225	魔法结晶の首饰り	—	45	—	—	—	—	—	—
226	银の首饰り	—	40	—	—	—	—	—	—
227	炎の首饰り	—	60	—	5	—	—	—	附加炎属性耐性
228	水の首饰り	—	60	—	15	—	—	—	附加水属性耐性
229	风の首饰り	—	55	—	5	5	—	—	附加风属性耐性
230	土の首饰り	—	55	—	5	—	10	—	附加土属性耐性
231	试练の首饰り	—	70	—	—	—	—	—	防毒
232	ミスリルの首饰り	—	60	—	—	20	—	—	—
233	ジブラルの首饰り	—	85	—	—	—	—	—	—
234	巨人の首饰り	—	100	—	—	—	—	—	防御时候HP10回复
235	超メタルの首饰り	—	95	—	—	—	—	—	—
236	古代战士の首饰り	—	120	—	—	—	—	—	防石化
237	プラチナの首饰り	—	115	—	—	—	—	—	—
238	镜の首饰り	—	135	—	—	—	—	—	暗耐性、魔法反射
240	ダイヤの首饰り	—	140	—	—	—	—	—	—
241	古代王の首饰り	—	175	—	15	—	—	—	—
242	重力制御の首饰り	—	180	—	5	5	30	20	—
243	永久机关の首饰り	—	170	—	—	—	—	—	—
246	永远の首饰り	—	190	—	—	10	30	30	防毒，MP徐徐上升
247	无限の首饰り	—	195	—	—	25	—	50	防催眠，HP徐徐上升
248	命の首饰り	—	205	—	45	40	50	100	全异常状态耐性，一次战斗不能回复
249	ケロロンの首饰り	30	170	—	—	50	100	—	战斗中变成青蛙
250	古代魔术师の首饰り	—	115	—	5	—	—	30	—
251	太阳の首饰り	—	180	—	—	—	20	—	保护危机的同伴
252	最终战争の首饰り	—	215	—	40	45	200	20	全属性耐性

※注：想要得到优质的防具，玩家就要去挑战那些隐藏的强力敌人。

ピアス

编号	名称	攻击	防御	魔攻	魔防	速度	HP	MP	特殊效果
253	石のピアス	—	—	—	20	—	—	—	—
254	铜のピアス	—	—	—	35	—	—	—	—
255	魔法结晶のピアス	—	—	—	60	—	—	—	—
256	银のピアス	—	—	—	50	—	—	—	—
257	炎のピアス	—	—	—	70	—	—	10	炎属性耐性
258	水のピアス	—	10	—	70	—	—	—	水属性耐性
259	风のピアス	—	—	—	70	5	—	—	风属性耐性
260	土のピアス	—	—	—	70	—	10	—	土属性耐性
261	试练のピアス	—	—	—	75	—	—	—	防毒
262	ミスリルのピアス	—	—	—	60	—	25	—	—
263	ジブラルのピアス	—	—	—	85	—	—	—	—
264	巨人のピアス	—	—	—	100	—	—	—	防御时MP回复10点
265	超メタルのピアス	—	—	—	95	—	—	—	—
266	古代战士のピアス	—	—	—	120	—	—	—	防石化
267	プラチナのピアス	—	—	—	115	—	—	—	—
268	镜のピアス	—	—	—	135	—	—	—	暗属性耐性
269	クリスタルのピアス	—	5	—	150	—	—	—	—
270	ダイヤのピアス	—	—	—	140	—	—	—	—
271	古代王のピアス	—	15	—	165	—	—	—	—
272	重力制御のピアス	—	—	—	170	10	15	25	土属性耐性
273	永久机关のピアス	—	—	—	160	—	—	—	—
276	永远のピアス	—	—	—	190	5	30	30	防催眠
277	无限のピアス	—	—	—	195	—	—	50	防毒
278	命のピアス	—	20	—	200	5	50	100	全属性、异常状态耐性
279	死のピアス	—	—	—	75	—	—	30	防即死
280	シエルのピアス	—	—	—	90	—	—	—	—
281	シ—ルドのピアス	—	—	—	95	—	—	—	—

特殊装备品

编号	名称	攻击	防御	魔攻	魔防	速度	HP	MP	特殊效果
282	クルックの首轮	—	—	—	—	—	—	-20	不能替换其他装备
283	シュウの首轮	—	—	—	—	—	—	-20	不能替换其他装备
284	ジ—ロの首轮	—	—	—	—	-20	—	—	不能替换其他装备
285	マルマロの首轮	—	—	—	-20	—	—	—	不能替换其他装备
286	爱犬の首轮	—	—	—	—	—	15	15	土属性耐性，附加气味
287	蝶ネクタイ	—	—	10	—	—	—	—	—
288	マフラ—	—	—	—	—	—	—	—	水属性耐性
289	スカ—フ	—	—	—	—	—	—	100	风属性耐性
290	レイ	—	—	—	—	—	—	—	全属性耐性，经验值+50%
291	リボン	—	—	—	—	—	50	75	全属性、异常状态耐性
292	石の靴	—	—	—	—	—	30	—	土属性耐性、防石化
293	魔法の靴	—	—	—	—	—	—	30	防盲目
294	トレ—ニングシュ—ズ	—	—	—	—	15	—	—	—
295	ゴムぞうり	—	—	—	—	—	—	5	水属性耐性
296	ヘルメスの靴	—	—	—	—	—	—	—	风属性耐性、绝对先制攻击
297	とんがり靴	—	—	—	—	5	—	—	HP损失到一定程度自动成为后卫
298	影踏みの靴	—	—	—	—	5	—	5	全属性耐性
299	古代人の靴	—	—	—	—	10	—	15	暗属性耐性，防即死
300	バレ—シュ—ズ	—	—	—	—	—	—	—	—
301	革のベルト	—	—	—	—	—	45	—	—
302	チエ—ン	—	—	—	—	—	55	—	圣属性耐性
303	腰纽	—	—	—	—	—	—	15	—
304	ヘルメスのベルト	—	—	—	—	60	—	—	属性耐性
305	はらまき	—	5	—	—	5	75	5	普通攻击入手金钱、防催眠
306	チャンピオンベルト	—	—	—	—	10	75	75	—
307	黑带	—	—	—	—	—	—	—	全属性耐性、SP加倍
308	シエルバッジ	—	—	—	—	—	—	50	圣属性耐性
309	シ—ルドバッジ	—	—	—	—	—	50	—	暗属性耐性
310	ジブラルの宝玉	—	5	20	—	—	30	30	土属性耐性、防石化
311	炎のへそピアス	—	—	—	5	—	—	—	炎属性攻击吸收
312	水のへそピアス	—	—	—	5	—	—	—	水属性攻击吸收
313	风のへそピアス	—	—	—	5	—	—	—	风属性攻击吸收
314	土のへそピアス	—	—	—	5	—	—	—	土属性攻击吸收
315	王样ゴ—ストの冠	5	5	5	5	5	45	45	金钱两倍
316	デビ—の神像	—	—	—	—	—	150	—	不意打击无效
317	アイパッチ	—	—	—	—	35	—	50	麻痹防御、SP加倍

※注：特殊装备品中有些装备对玩家提升级别、职业级别和获得财富都有很大帮助，因此一定要修炼高级道具师职业，让人物可以装备三个特殊装备。

三张光盘内容丰富,数十小时血战到底 数百收集值得研究,蓝龙世界与众不同

1、BOSS战：地蚁，固定战斗毫无难度，按照指示攻击红色发光点引发剧情。

2、地下洞窟：调查周围宝箱后，中央出现一个宝箱，打开后引发剧情。场景中的各种物体都可以调查得到物品并积累调查数。杂兵战斗非常简单，万一有队员阵亡会自动复活。

3、空中基地：消灭杂兵后出现通路，连打A键并迅速转动摇杆关门拒敌。吞下光球以后能力大增，可适当消灭杂兵提升级别。

4、飞空艇坠落三人起来后，调查周围宝箱后调查瀑布，最后调查飞空艇边挡路残片开辟道路。

5、**ロット**荒野·东：穿过后到达小村落，补给后继续前进。

6、**ロット**荒野·西BOSS战：先随便攻击几个回合，但要注意回复。出现提示后使用库露库的魔法攻击BOSS头部，敌人低下头后用修继续攻击其头部，吉罗则专心回复。虽然BOSS在防御时可以自动恢复大约70体力，但坚持战斗几个回合仍可将其消灭。

7、挖掘机内部：先去三层简单剧情战斗后返回二层。

8、BOSS战：被BOSS攻击后会退到后列，战斗没有什么难度。胜利后调查左侧机关，打开三层门。

9、返回三楼中央通道，进入刚才打不开的门。

10、BOSS战：马鲁马罗，他的速度很快，但攻击力不强，战斗几个回合后强制结束。

11、上三楼绕回二楼，然后再上三楼。

12、BOSS战：双头狼，这个敌人的体力高攻击更高，出手两次便可击毙吉罗或库露库，一定要注意回复。属性变化时，请选择合适的魔法进行攻击。也可以不管吉罗和库露库的死活，利用战士的吸血攻击，当修独立将其击倒。

13、找到马鲁马罗后在房间内找药。

14、进村后进入公民馆。

15、走出公民馆剧情后，从公民馆后面上山，找到马鲁马罗。

16、一直向右进入海底洞窟。

17、洞窟中有一个上锁的宝箱，需要消灭两条特殊的鱼后得到钥匙，打开此宝箱后得到六角形水晶，将六角形水晶放入六角形机关开辟通路。

18、BOSS战：四头怪，它的全体毒攻击比较讨厌，注意及时回复。使用火魔法可以对它造成巨大伤害。

19、出洞后到达死人岛，可先去周围村落补给，然后进入死人森林。

20、在死人森林中央调查古树引发剧情，然后寻找毒雾喷射装置将其关闭。

21、达到死人森林最深处BOSS战：王冠幽灵，土属性魔法对其无效，它会召唤杂兵帮忙，但战斗难度不大。

22、得到药草后返回村庄。

23、修醒来后进入公民馆。

24、出村剧情后出村，向左绕行至**グル**山脉。

25、**タダ**村宿屋门口BOSS战，他召唤三次骷髅士兵，一次比一次强悍，将骷髅兵全部消灭后，可以轻松将BOSS击败。

26、出村后走上方狭窄道路进入壁画之谷。

27、壁画之谷内的壁画怪物可以消灭，消灭之后出现宝箱。

28、穿过壁画之谷到达**モワール**村。

29、直走进入中央房间调查机关，开启右侧通路。

30、出村时接受任务，出村后不远在宝箱中得到，返回村交给壁画NPC得到魔法书。

31、BOSS战：热血鸟，对使用水属性魔法或者水属性魔法剑攻击为好。

32、吊桥走过一次后会断裂，成为绳梯，沿绳梯向下到达出口。

33、BOSS战：两只老虎，攻击力奇高，当体力和防御较低，速战速决为上。连战之后的无头骑士防御力高，但攻击力一般，注意回复即可取胜。

34、进入吉罗家帐篷引发剧情，之后回到篝火堆。

35、护卫马车前进，可以回复三次，每次回复20体力。一发现怪物要立即将其消灭，否则马车体力为零则GAME OVER。

36、BOSS战：四只老虎，我方有左拉



加入，五人队伍，战斗没什么难度，有人阵亡及时复活。

37、先去二层找老大臣，然后找国王，之后从一层大厅左侧门进入地下研究室。

38、地下一室一层深处房间找到左拉。

39、出城去宿屋找**フーシラ**爷爷对话休息。

40、上王宫屋顶剧情后与左拉对话。

41、右侧房间内找到能量，启动电梯。

42、关闭第一个永动机关后从仓库中走出。

43、BOSS战：沉默**のクウ**，没有什么难度，只需注意不要在他防御反击时对他进行任何攻击。

44、一边关永动机关，一边沿路前进。

45、BOSS战：波乱**のマイ**，双刀攻击威力不小，还会打乱我方队员前后列站位，注意保护法师角色。

46、BOSS战：热波**のサイ**，体力颇高，并且全体炸弹攻击的威力惊人。

47、乘传送器到达下一场景。

48、BOSS战：怒涛**のケス**，很脆弱的一个敌人，只对法师角色有威胁。

49、左拉离队，继续前进。

50、BOSS战：**ザボ**，虽然是四人队伍，但是他实在是比较弱，照样可以轻松取胜。

51、空战：A键机枪负责攻击敌人导弹，B键锁定敌人导弹自动攻击敌人舰艇。

52、左边找左拉对话，拜见国王。

53、宿屋休息后剧情。

54、出城后向北，进入**レーザー**地带。

55、躲避来自空中的射线攻击。

56、进入村庄后可以先去购买些装备。

57、进入神殿被35号机器人驱逐后在村中逛逛，与60号机器人对话，得知道路修复后发现35号机器人已经站在门外，之后返回神殿走左侧门。

58、BOSS战：火麒麟，被物理攻击后自动反击，使用几次水属性攻击后会熄灭它的火焰，同时消除它的反击技能。

59、回到村中进入红色闪烁门，蓝色封印已经解除，可以直接进入地下水脉。

60、穿过地下水脉到达古代工场。

61、古代工场有一种机器士兵，开启防御罩后攻击无效，躲避不与之战斗为上。

62、消灭大门外的机械士兵后得到牢房钥匙，返回与吉罗会合。

63、之后去右侧牢房拯救其他同伴。

64、两侧各六间牢房，中间两个房间关门，其他四个房间开门。

65、连续固定战斗，敌人一次出场八人，但战斗难度不大。

66、迷你游戏：一边巨大机器人投下的小机器人，一边追逐巨大机器人。

67、向北走进入布满结界的**パチエス**镇。

68、进村后跟人对话，引发村口剧情。

69、去山坡上长老家，与长老对话。

70、回到村口引发剧情。

71、回长老家二层调查，出现机关，开启后回到一层，关闭的石门已经打开。

72、调查房间内出现的绳梯，进入地下**パチエス**镇。

73、BOSS战：**マインド**，它会使用死亡宣告，中招队员会在四回合后死亡。

74、出村后向右上台，走到石柱前剧情。

75、过桥后一直向北，在一群怪物包围的沙丘中剧情进入内内的要塞。

76、时间只有一个小时，必须抓紧。乘坐传送装置到达平台。

77、BOSS战：地蚁，全体攻击比较强悍，请多注意回复。

78、从平台地消失光圈传送到二层，之后传送到岚之间。

79、BOSS战：先要对付**ザボ**的四个手下，集中火力各个击破。之后上场的**ザボ**比以前更强，但却仍然不是对手。

80、传送上三层进入月之间，打月亮游戏非常简单。



81、四层BOSS战：合体机器人，会掉出八个小机器人，消灭之后才能继续打BOSS本体，战斗难度不大。



82、五层BOSS战：亚萨特等，只攻击亚萨特手中的吸尘器，将吸尘器击毁后战斗结束。

83、剧情后小游戏，被机器鸟踩住后连打A键，最后要选择逃跑。

84、**イートの**村苏醒后找同伴。

85、村中存盘点听到惨叫后向回走。

86、剧情后调查村中央的食人树。

87、BOSS战：食人树，修出场单挑，必败之战。

88、起来后去宿屋。

89、上平台赏月，见到小姑娘跳崖搭救。

90、BOSS战：龙影，修从此可以使用必杀技，可以轻松取胜。

91、BOSS战：食人树，修负责攻击，其他三人负责回复异常状态，当BOSS防御时让其他人先攻击消除它的防御状态。

92、离开村庄进入食人森林，由于只有修能使用魔法，因此战斗非常简单。

93、走出森林沿路进入冰雪覆盖的小村庄。

94、和全村人对话，包括河边被冻住的几个孩子。

95、BOSS战：三个影子，三场单挑战斗毫无难度，不过法师角色要多吃药回复体力。

96、调出菜单选择**ワープ**，传送到**ジブラル**。

97、上三楼拜会国王。

98、地下研究所对话取得密码后，传送回到冰雪覆盖小村调查古代机械机关。

99、BOSS战：铁巨人，炎属性攻击为上。

100、从村子的另一出口出村。

101、沿路一直前进。

102、BOSS战：地风兽：高攻击力，分裂后会反射魔法。

103、继续前进到水晶塔，剧情后左拉归队。

104、进入地图上的紫色标志。之前最好去收集飞艇改造零件，并且去刷职业学习重要技能。

105、小游戏：追逐地蚁龙。

106、进入"地球"，BOSS战：红龙，会召唤大便蛇王助阵。

107、解开无之门。

108、BOSS战：古代生物，先挑一个攻击，使用水雪魔法效果最佳。

109、沿路前进消灭几个小BOSS，没有任何难度。

110、调查机关，在岩浆上搭桥。

111、BOSS战：**ザボ**合体机器人，比较难打的一仗，没有修得重要技能经常会有队员阵亡。

112、BOSS战：内内，开始攻击只能消耗他几点体力，但剧情后可以正常消耗其体力。在他与永久机关合体后，先攻击周围的连线切断他与永久机关的联系。

113、BOSS战：左拉，她并不会出手攻击，可以利用这三回合为队员回复体力和魔法。

114、BOSS战：**デストロイ**，最后的决战，如果事先没有锻炼职业修得技能，会陷入苦战甚至无法过关。当他喷射出毒雾时，任何攻击都会为其回复体力。

115、传送到制御装置之间调查。



代表光和影的两位公主 拥有三角力量的英雄少年……

□文/荇菜

Wii	本刊译名：赛尔达传说·黎明公主			CERO B
	NINTENDO	6800日元	2006.12.2	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	——

※首先更正一下上期的一个小错误：进入森林神殿之前可罗会以100卢比的价格向林克出售燃油，而实际上还包括了装燃油的瓶子。用掉燃油之后就可以用瓶子装其它的东西，用处很大。游戏中共有四个瓶子，第一个是在游戏前期由杂货铺老板给林克的，这是第二个。另外两个的得到方法将在下文中说明。如果之前没有向可罗购买燃油，也没有关系，今后任何时候回去找他购买都可以。

（接上期）

第二章 征服死亡山脉的少年

火之神殿

进入下一个房间之后向右走，撞一下铁丝网就能把它撞倒。前面需要跳过几个平台，平台上有火蜥蜴，屋顶还会掉下岩浆虫，可以先用弓箭将它们消灭掉之后再前进。来到一个大门前，先把屋顶的火蜥蜴射下来，然后踩下右边角落的开关吸到屋顶，走到大门上方的洞口前，用弓箭射击洞里的蓝水晶把门打开。出门来到室外，射击左边吊桥的绳子让它落下来。过桥踩下开关发动磁铁，它会把林克带回之前曾经到过的平台上。进入这片区域北边的门，前面的水中会出现一种吐球的敌人，可以用箭把它们射死或者用盾击的方式把它们吐的球反弹回去。你应该还记得之前在这里费了一番周折才打开这个房间的出口，不过现在有了弓箭，直接射击上层的蓝水晶就可以开门了。到下一个房间之后射掉平台上的两个激光装置，然后从对面出来，到了室外。





向前走到悬挂着电磁铁附近的岔路，向右走，射掉激光装置，然后将它拉开露出后面的通道。从通道上去，小心前面的火药桶，被敌人的火箭射掉后会爆炸。用弓箭射杀附近所有的敌人，找到一个按钮踩下发动电磁铁，然后向前跳下落到平台上，吸到电磁铁上，让它将林克带到一架吊桥附近。挂在电磁铁上射断吊桥的绳子，然后落到吊桥上进入下一个房间。消灭掉这里的弓箭手，射下吊桥，再消灭一大堆杂兵之后进入Boss的房间。

这个Boss身上有火焰保护，而它的弱点也很明显，就是额头上发出红光的部分。拉开距离，用弓箭射击那里，Boss便会痛苦地捂住额头。此时快速走到它背后，抓住拴在它脚上的铁链，并且装备上铁鞋，向后拖动铁链。这样便会让Boss摔倒在地，失去火焰的保护。马上放下铁链，并且取下铁鞋，跑到Boss的头部附近，用剑攻击发出红光的部分。重复几次，就能将它击倒了。

第三章 佐拉河的生命源泉

卡卡里克村

回到了卡卡里克村，见到了孩子们和雷纳德，并且得到了下一步的提示：要往北边的海拉尔湖前进了。不过在此之前，先在村子里转一转，获得一些必要的道具，以及收集一些隐藏的宝物。

首先来到炸弹店，花120卢比向老板购买炸弹（包括一个装炸弹的袋子）。炸弹除了可以投掷之外，还能和弓箭组合。组合方法是在道具菜单选中炸弹然后按Z键。

你会注意到村子里面有两个哥隆族人。跟它们对话，它们会让林克爬到自己背上并且把林克弹起来。第一个哥隆族人会把林克弹到火山上的温泉中。让第二个哥隆族人把林克弹到炸弹店的屋顶上，然后沿着北边的斜坡向上找到第三个哥隆族人，再让它把林克弹上旁边的屋子，爬上屋顶找到塔罗。塔罗会要求林克展示一下射箭的技术，答应他之后要连续命中三个目标。前两个目标很容易，但是第三个目标是塔罗身边的一根细木棍，而距离实在太远，几乎看不到，只能凭感觉了。如果射中的话就能得到一块心之碎片！接下来还可以到杂货铺中，花费100卢比向马罗购买鹰之眼。该道具也可以跟弓箭组合，类似于瞄准镜的作用。可以通过两个按钮来调整焦距，准确命中远处的东西（不过想要得到刚才那块心之碎片是不能使用它的）。如果还有多余的卢比的话，还可以在杂货铺中买到海拉尔盾牌，用来替换原来的木盾，这样就不怕被火烧掉了。

在村子东南边出口附近的山壁上有一块大石头的颜色和周围不一样，用炸弹将它炸开露出通道，过去之后跳入泉水，用铁鞋沉到水底可以找到一块心之碎片。回到刚炸开的通道前，向上方看，可以看到山壁顶上还有几块颜色不同的石头。将炸弹与弓箭组合，射箭炸开石头还会



露出一块心之碎片，用回旋镖将它取下来。接着从东南边的出口离开村子，经过小桥之后马上向南走，找到一块可以炸开的岩石，进入秘密的山洞。在洞的最深处可以点燃两根火把，便会出现一个宝箱，里面有心之碎片。另外在洞里面还会碰到一个灯笼怪，此时林克是无法击败它的，不用去理会。

海拉尔平原

回到卡卡里克村，从东北的出口来到一座石桥上，通往海拉尔平原的另一个区域。在石桥的左边可以看到一块灰色的巨石，炸开它之后爬上后面的斜坡，经过一段攀爬之后用炸弹箭炸开对面的一块石头，然后跳过去抓住藤蔓爬上。再往左边跳下几个平台之后可



以找到一块心之碎片。走过石桥之后往西南方向走一点，有一块没有长草的地面，仔细搜索一下可以发现一只金色的蚱蜢。接下来向北经过当初与兽人头目决斗的大桥，炸开几块巨石打开通道。

不过还没来得及继续前进，空中便出现了一个传送门，将大桥的一段吸走了，还出现了三只影之怪兽。使用回旋斩同时击倒它们。

重要提示：这里有一个严重的Bug，就是如果此时存盘退出的话，读取进度的时候林克就会在卡卡里克村的出口附近出现，而这时候大桥已经被吸走无法通过了，游戏就无法再继续进行下去。所以如果要存盘的话，一定要先进入前面的影之领域再存盘。

向前走不远发现了伊莉亚的挎包，闻一下之后沿着伊莉亚的气味一路前进，一直来到海拉尔城堡的城下町（街市）中。沿着气味来到酒馆，看到了魂状态的伊莉亚和酒馆老板娘特尔玛，以及她们正在为一个生病的佐拉族小孩担心。再到里面听到几个士兵说关于海拉尔湖的精灵之泉的事情。调查桌上的地图，得到精灵之泉的位置。

原路返回，从城下町出来之后向东走，来到海拉尔湖上的大桥。一个敌人忽然出现，用火箭引燃了桥上的油，大火从两头向林克逼近。赶快将面前的箱子推到桥的边上，然后爬上箱子，从桥的围栏跳出去落入海拉尔湖中。（注意，靠近箱子先按住A键再推动摇杆是推箱子，先推动摇杆再按A键则是爬上去）

在湖边可以看到几个佐拉族人的魂。附近有一座塔形的屋子，到屋子旁与魂对话，得知海拉尔湖最近发生了一些奇怪的变化，湖水渐渐干涸了。此时一个怪物在附近出现了。靠近之后它会召唤一只怪鹰，并且骑在怪鹰身上向林克攻击。当鹰接近地面的时候扑到它身上撕咬，将敌人打倒之后米迪娜会控制怪鹰带着林克向上游飞去。

佐拉河流域

这里要用Remote手柄瞄准屏幕来控制飞行方向，按A键加速。途中注意射箭的敌人和倒塌的石柱。来到上游之后，跳下干涸的河床，从东边的出口来到佐拉之里。向北找到一个冰台，站在台上召唤米迪娜，借助它的帮助经过一连串的跳跃一直到顶层，再向北来到一个大厅中。打倒三只影之怪兽，然后发动狼的感应，会发现很多佐拉族人的魂被冻在了冰面下，必须想个办法解冻。按十字键的上方向选择传送到火山，靠近那块从天而降的巨大熔岩，召唤出米迪娜将它搬回到佐拉之里，熔岩将冰融化了。

准备离开佐拉之里的时候，佐拉族女王的魂出现了。她拜托林克帮她找到自己的儿子。出来沿着水流从南边的出口回到海拉尔湖上。落地之后正好在湖畔的精灵之泉附近，进入洞中和光之精灵对话，照例是要收集光之泪。

这次的影之虫分布在很多地方。在海拉尔湖附近有四只，都不难找到。途中还需要打倒三只影之怪兽。接下来找到召唤鹰的草笛，让林克发出吼声把鹰叫过来，按照刚才的路线再飞一次，只不过途中要追上四只影之虫（别忘了先发动感应）。到上游之后和租船处的老板娘的魂说话，会找到另外一只影之虫。过河在一个石台上可以找到一块嚎叫石，发出正确的叫声之后，一只黄金之狼会出现在海拉尔城堡的城下町附近。在嚎叫石附近还会看到两个佐拉族人的魂，跟它们对话可以得知旁边的水道通往海拉尔城堡附近。跟着它们从水道过去。来到城堡的北边。然后从东南方向的出口来到城下町东边的入口，打倒三只影之怪兽。刚才出现的黄金之狼就在这里，不过在变回人形态的林克之前是没法与它对话的。

进入城下町，到酒馆门口的一个箱子里找到一只影之虫。然后传送回到佐拉之里，撞击墙壁让一只影之虫掉下来。然后往南走跳入下面的水中，水面上有两只影之虫，西边的岸上有一只，都不难找到。东边的那只则比较麻烦：首先从东边上岸，在一个被冰封住的洞口附近会得到米迪娜的提示。召唤米迪娜跳上山壁，经过一连串的跳跃，直到一个喷出水柱的洞口附近，再转过身来，爬上旁边的小石台，继续借助米迪娜的帮助跳跃，来到一条上面放有绿色卢比的斜坡旁。沿着斜坡下去，跳到一块较为平坦的地面上找到影之虫。（在有绿色卢比的斜坡处还可以往反方向借助米迪娜跳过去找到宝箱）

只剩最后一只了，但是地图上居然没有它的踪迹。跟米迪娜对话，发现它出现在海拉尔湖中。传送到海拉尔湖，看到了这最后一只影之虫的踪迹：它跟以前的那些影之虫完全不一样，居然是一只丑陋的庞然大物！爬上水中的木板，当它撞过来的时候迅速向侧面闪避。此时它身体周围的电流会暂时解除，赶快扑到它身上撕咬。如此几个回合之后它就会肚皮朝天地落在水中。跳到它肚子上，按住B键发动范围攻击，同时击中它的六只脚，就能把它打败了。

光之泪收集齐了。跟光之精灵对话之后回到湖上，到湖心的屋子旁跟老板对话，付给他10个卢比，然后走进他身后的门中，就会被“发射”到岸上。进入旁边的屋子，跟里面人的对话可以玩一个小游戏：抓一只鸡（慢慢走近鸡然后按A键抓起来），然后向湖中跳下去，落到湖中央一个好几层的木台上，每一层木台上都有一个宝箱，其中有卢比和一块心之碎片。当然，最好是落在最高层上，这样就可以逐一跳下去，把每层的宝箱都拿到了。

再次发射到岸上，穿过屋子回到海拉尔平原。用草笛叫来伊波娜，回到城下町东边的入口附近。别忘了与门口右侧高台上的黄金之狼对话，学到新的奥义：背面斩！使用方法是按住Z键锁定敌人，推动摇杆的左或者右方向，然后连按A键两次闪到敌人背后，再晃动Remote手柄攻击，对付正面有装甲防御的敌人有奇效。



城下町

进入城下町，这里有很多有意思的东西，不过大部分暂时还没法得到。在入口附近不远处有一个身穿绿衣服的修道士，跟他对话可以捐献卢比，如果总计捐献了1000卢比就会得到一块心之碎片。当然现在林克身上肯定没有那么多卢比，不过先尽力捐献吧！在修道士对面偏东有一条通道，顺着通道向南走，在下一个场景中进入见到的第一个房间，可以见到小女孩艾吉莎。给她一只你找到的金色虫子，她就会送你一个可以装600卢比的大钱包。以后每给她一只金色虫子还会得到卢比作为报酬。游戏中共有24只金色的虫子，为了叙述方便，在攻略正文中就不一一说明了，大家可以参看附文的隐藏道具收集部分。

来到酒馆，发现那个佐拉族的小孩——当然就是林克正在寻找的佐拉族王子了——仍然奄奄一息。而伊莉娅似乎失去了记忆。酒馆老板娘特尔玛和林克商量去卡卡里克村找雷纳德帮忙治疗。接下来要护送马车回到卡卡里克村。首先在桥上会碰到兽人的头目，和上次一样，仍然要和它在桥上决斗，只不过这次它拿了两面盾牌，剑是无法攻击到它的，只能用弓箭射击。命中两次就能击败它并且得到小钥匙。接下来的路上会遇到很多敌人的袭击，它们用火箭攻击马车。如果马车起火了，就赶快用回旋镖将其扑灭。鸟类敌人也要注意，它们会投下炸弹挡住马车的路，应该用回旋镖或者弓箭击落。遇到有门的地方要下马开门。最后终于来到了卡卡里克村。

佐拉河流域

一段剧情之后，林克再次见到了佐拉族女王的魂。跟着它来到墓地，进入秘道之后，得到了佐拉族的服装！穿着它就能在水下自由活动而不受氧气的限制，但是受到火属性或者冰属性的攻击伤害会加大。现在可以前往水之神殿了，不过在此之前还要先收集一点宝物。

先来到炸弹店，购买新研制出来的水中爆弹。这种炸弹和普通炸弹用法一样，只是多了在水下使用的用途。由于现在林克只有一个炸弹袋，而两种炸弹不能混装，所以只好先卖掉手中的普通炸弹（站在柜台左侧和老板对话就能卖了）。接下来从北边的通道上火山，路上会遇到哥隆族的人帮忙把林克弹上山壁。在第二个哥隆人处，让它把林克弹起来，但是不要向前，而是向右，就能跳上侧面的山壁，在一个洞口里面找到心之碎片了。

回到墓地，到得到佐拉族服装的地方，潜入水下炸开一块颜色不一样的石头，就能通过秘密通道直接来到海拉尔湖。水之神殿就在湖底，不过在进入之前，建议再去收集一些必要的道具。通过大炮发射上岸，回到海拉尔平原，骑上伊波娜一直往北，在地图最



北端炸开几块巨石打开通道，就能来到佐拉之里。沿着前面的通道一直向上走，再炸开两块石头来到佐拉之里的大厅。还记得那块用来融化冰层的熔岩吗？穿上铁鞋沉下水去，用炸弹炸开熔岩，会跳出来一个哥隆族人，并且给了林克一个炸弹袋！这下有两个炸弹袋了，可以分别用来装水下炸弹和普通炸弹。

跳下水沿着南边的河道来到佐拉河上游。在这里有两个小游戏可玩。一是钓鱼：进入嚎叫石对面的门里，先贴着左边走，找到一架小木桥。在桥



左边的水里垂钓，能钓上来一个空瓶子。接着进入这里的小屋，跟里面的女孩对话租船到大池子里钓鱼。这里钓鱼



的方法跟平常有些不一样：首先用摇杆控制船移动，到合适的位置之后按B键取出钓鱼竿，然后按住A键并且把Remote手柄向后举，接着再松开A键并将Remote手柄向前甩。要把钓钩收回来，就要转动“双节棍”手柄。在池塘中心有一块石头，石头上放着一块心之碎片，用钓钩把它钩下来——这就是来这里的主要目的。

接着出来跟租船处的老板娘对话，她会告诉林克现在不营业。往回走几步会出现影之怪兽。将它们消灭之后老板娘会邀请林克进屋并且请他帮忙打通阻塞的水道。老板娘会给林克一袋炸弹，用带炸弹的箭射前面河道上的石头两箭，将它炸开。接下来坐船顺流而下，途中遇到一个女佐拉族人。炸开前面的石头，一直来到海拉尔湖中。女佐拉族人会告诉林克他可以留下老板娘给他的炸弹袋。这下一共有三个炸弹袋了！

在进入水之神殿之前还有一块心之碎片需要收集。来到湖南边的石台上，找到一架梯子，爬上去之后会发现一块嚎叫石，不过人形态的林克无法使用。在嚎叫石附近炸开石壁进入山洞。这个山洞非常深，很多地方需要用炸弹炸开通道。仔细搜寻，可以在最深处找到一块心之碎片。由于山洞里非常黑暗，而且地面有很多深坑可能会掉进去，因此要使用油灯照明。不用担心燃油不够：洞里有一种黄色液体状的敌人，将它们杀死之后迅速在它们的残留物上使用空瓶，就能得到燃油了。

现在要正式进入水之神殿了。穿上佐拉族服装，游到湖底紫色圆圈标注的地方。这里有几个佐拉族人，其中一个出售水下炸弹，不够的话可以跟它买。它对面的石壁上有一块石头可以炸开，下方有个洞口冒出气泡。穿上铁鞋沉到水底，向冒气泡的地方扔一颗炸弹，气泡会把炸弹托起来到石头附近将它炸开，露出通往水之神殿的通道。

水之神殿

在水道中有两种敌人。一种是蚌壳，趁它张开嘴的时候用回旋斩攻击它的身体就能杀死了。而放电的水母暂时无法对付，只能躲开了。浮出水面后还会遇到一些液体状的敌人，红色的和绿色的杀死后用瓶子装起来可以补充体力，而紫色的是毒药，不要碰。来到前方的门前，转身可以看到后面挂着一个铁环。从台子上向铁环跳过去，就能把它拉下来打开大门。接下来的房间屋顶有很多石笋，用炸弹箭将石笋都炸下来，形成台阶，可以爬到对面的出口。这里还有一种有硬壳的敌人，正面进攻是无法伤到它们的，最好的方法就是用背面斩对付啦。接下来是一个巨大的圆形大厅，分为上下几层，中间架着一架石梯。这是水之神殿的中央大厅，连接其它各个区域。为了叙述方便，以下只说明重要道具的获取方法。

林克进入的位置是在上层的南端。从石梯下去到下层的北端，然后按顺时针的方向跑半圈到下层南端，从围栏的缺口处跳出去抓住铁环，让石梯旋转180度，这样就能从石梯走到上层的北端。到上层之后，先按逆时针方向跑到尽头，找到人面鸡。接着按顺时针方向跑到上层的东端，跳出拉动铁环，让石梯再次旋转，下石梯到下层的西端，先在右边找到地图，然后进入西端的门里。

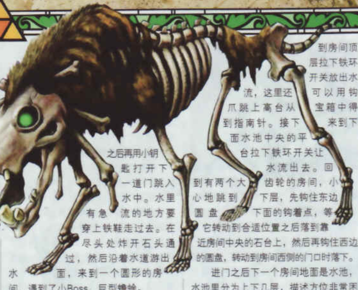
下一个房间的屋顶是一个巨型齿轮，齿轮下面挂着一些圆盘。右前方和左前方较远处的屋顶各有一根石笋。将它们炸下来堵住下面的喷泉，然后从门右边的洞口进去，利用石台和藤蔓跳到对面，从宝箱中拿到小钥匙。原路返回到中央大厅，从石梯到上层，然后逆时针方向跑到西端的门，用小钥匙开门进入。接下来又是一个圆形的房间。向门右边的天花板看，找到两根石笋，将左边那根炸下来，就能踩着它够到墙壁上的藤蔓，爬上墙壁了。从墙壁上跳出抓住铁环打开脚下的门。

跳下去之后向前走几步进入左边的门，来到一个地板是巨型齿轮的房间（就是刚拿到小钥匙的房间上层），从另一边的门出去，在左边找到小钥匙，然后再原路返回。炸开挡路的石头进入西侧的房间，会看到一只虫子躲进了水泡中。用炸弹箭把水泡炸开，然后杀死虫子。进入下一个房间之后沿着右边的



路一直向上，到顶端可以看到左右各有一架小梯子。爬上梯子跳过去抓住铁环，放出了水流。前面的台子上还有个宝箱，不过目前是无法拿到的。沿着水流一直滑下去到水池中，然后爬上中间的石台，跳起拉动铁环打开闸门，让水可以流到外面去。

接下来回到刚才那个地面是巨型齿轮的房间，可以看到在水流冲击下，齿轮和下面的圆盘开始转动了。从齿轮边缘跳到下层，并且跳上一个圆盘，等圆盘转动到房间北端的门前的时候跳下去进入门中。进门后马上左转，拿到小钥匙之后返回有转动的圆盘的房间。再次跳上圆盘，并且跳到房间西端的门前。进去



之后再用小钥匙打开下一道门跳入水中。水里有急流的地方要穿上铁鞋走过去。在尽头处炸开石头通过，然后沿着水道游出水面，来到一个圆形的房间，遇到了小Boss：巨型蟾蜍。



这个Boss首先会放出大量的蝌蚪，用回旋斩把它们干掉。接下来Boss会腾空而起向林克压下来。迅速跑动，注意看地面的阴影躲开，然后趁Boss趴在地上的时候猛砍它的舌头就能将它击败。胜利之后得到了新道具：钩爪。钩爪使用方法和弓箭类似，也是用Remote手柄瞄准。如果瞄准的东西可以钩住的话，就会出现黄色的准星。在出口附近的屋顶有一个外黄内红的看上去像按钮的东西，用钩爪就能钩住它，将林克吊起来，同时拉下了开关打开出口的大门（这种能钩住的装置以后称为钩着点）。悬挂的时候拉摇杆的下方向可以延长钩爪的铁链让林克缓缓降下，按A键则会松开钩爪直接落下。钩爪也可以用来将一些道具或者敌人拖过来，对付有硬壳的怪物时还可以直接把它们的硬壳拉掉。

回到中央大厅的上层，用钩爪钩住房间中央吊灯上的钩着点，爬上去可以得到心之碎片。回到大厅上层西端的门前，用钩爪钩住门对面屋顶的钩着点，拉下开关让石梯旋转过来，把水流引向楼下。顺着梯子下去进入下层东端的门，水流推着水车转动了，从水车叶片的缝隙中钻过去。在下一个房间中有两个大齿轮和很多圆盘装置，首先钩住左前方上面一个最近的钩着点，然后落下到一个平台上。再钩住左前方石柱上的藤蔓，爬到另一个平台。接着钩住右前方石柱的藤蔓爬上去，最后再钩住藤蔓爬到这个房间西北角的门前，出门会碰到躲在水泡里面的虫子敌人。现在可以不用炸弹了，直接用钩爪把它从水泡里拉出来杀死。炸断右边天花板上的石笋，落到喷泉上形成一个石台，然后跳上石台，等喷泉将石台送到最高点之后跳过旁边的墙壁。再利用钩着点跳到下一道门口。进门之后钩住屋顶的藤蔓爬过矮墙。接下来要做的事情和之前类似：爬到房间顶层拉下铁环开关放出水流，这里还可以用钩爪跳上高台从宝箱中得到指南针。接下来到下面水池中央的平台拉下铁环开关让水流出去。回到有两个大齿轮的房间，小心地跳到下层，先钩住东边圆盘下面的钩着点，等它转动到合适位置之后落到靠近房间中央的石台上，然后再钩住西边的圆盘，转动到房间西侧的门口时落下。

进门之后下一个房间地面是水池，水池里分为上下几层，描述方位非常困难，无法详细说明，只能大家自己搜索了。在房间中央的位置找到一块可以炸开的石头，旁边有炸弹鱼出现。用钩爪射击炸弹鱼就能把炸弹抓过来，炸开石头后穿过出现的洞口，然后马上落到水底，在右边找到另外一块可以炸开的石头。炸开之后从洞口穿过去浮出水面，上岸进入一个小房间，钩住天花板上的钩着点，打开地板上的暗门落下去拿到Boss房间的钥匙（要推摇杆的下方向落下，不要直接按A键落下，因为一旦松开钩着点，暗门就会马上关闭）。

回到中央大厅，在挑战Boss之前还有最后一件事情要做。继续转动石梯，让它连通上层的东端和下层的西端，这样就能让水进入下层西端的房间（拿到第一个小钥匙的房间），让一架木梯浮起来，走过去踩下地板上的按钮开门，然后钩住对面墙壁上的钩着点，就能在门关闭之前穿过去拿到心之碎片。再利用屋顶上的钩着点跳出门去。

终于到了挑战Boss的时候了。进入中央大厅石梯下面的房间，跳入洞口，并且穿上铁鞋落到水底。

Boss有很多触手从地面伸出来，一个类似眼球的东西会在触手之中游动。用钩爪瞄准眼球把它拉过来然后砍两下，它会跳回去，并且放出很多炸弹鱼。不过炸弹鱼不太会主动攻击林克，只要保持距离就没什么危险。Boss主要的攻击方式是用触手卷起林克塞到嘴里，如果看到它的触手伸过来就要迅速脱下铁鞋向上游开。如果被它抓住塞进嘴里的话，过一会儿会被吐出来，此时也要赶紧脱下铁鞋游走，否则会再次落到它嘴里。再把眼球钩出来打几下之后，Boss庞大的本体会出现。此时赶快脱下铁鞋，游近它头部的眼球，用钩爪钩过去，然后晃动Remote手柄猛砍它的眼球。如此重复几次，就能击败它了。

第四章

从传说中醒来的圣剑

海拉尔城堡

影之结晶全都收集完成了，然而就在此时，影之王桑特出现在了林克和米迪娜的面前。他将林克变成了狼的形态，还



将一片影之碎片植入了林克的额头，这样林克便一直保持狼的形态，即使在光的领域也无法恢复成人了！桑特还重伤了米迪娜，但是千钧一发之际米迪娜用仅剩的魔力将林克和自己传送到了海拉尔平原上。奄奄一息的米迪娜让林克赶快去找赛尔达公主求救。

到城下町中，前往酒馆。但是由于是狼的形态，林克很快被从酒馆中赶了出来。此时酒馆里的那只肥猫告诉林克可以从秘道通过。将旁边的一只箱子推过来，踩着箱子跳进屋顶的通风口，然后从酒馆屋顶借助绳子一路爬过去。小心不要掉下去，否则会被扔出去重新开始。到另一边爬进窗户，会跳到一间奇怪的屋子中。房间中有一个灯笼怪，发动狼的感应能力可以看到它的本体，攻击它两次之后它就会掉到地上，此时再扑到它身上可以把它的魂取出来。房间的主人叫做乔瓦尼，跟他对话，他就会打开地面上的一个箱子，箱子底下是秘道。在海拉尔平原上还能找到很多灯笼怪，击倒它们之后把魂带回来交给乔瓦尼就能得到奖励。灯笼怪只有在狼的形态下发动感应才能看见以及杀死，另外在野外的灯笼怪只有晚上才会出现。关于灯笼怪的收集细节，请参看后文隐藏要素收集部分。

落到了下水道之中，拉下北边门口前的铁环打开门，然后沿着下水道向北走。打倒两只大蜘蛛之后（趁它们举起前腿的时候攻击），捡起地上的木棍烧掉蜘蛛网继续前进。接下来点燃一路上的火把延续火种，将左边高台上的蜘蛛网也烧掉。接下来似乎到了一条死路，但是注意到地面上有个小坑。用刨地的方式钻进坑里落到下层。

这里的地形大家应该很熟悉，这是林克第一次变成狼的时候来过的下水道。从西边的圆形房间沿着台阶和绳子爬到顶端，出门来到城堡顶上。这里有一处上次来的时候是借助米迪娜的帮助跳过去的，但现在米迪娜已经无法行动了。不过此时刮起了大风，当风把前面断裂的木桥吹起来的时候迅速跳过去。

林克找到了赛尔达公主。为了挽救米迪娜，公主将自己的生命注入到了米迪娜体内，自己却消失了。在消失之前，公主让林克去找传说中的圣剑，用它打败影之王。剧情动画结束之后，传送到森林神殿（森林北部的传送点）。向北走一点会碰到之前林克救出来的小猴，它遭到了一些奇怪的人偶的攻击。把人偶打倒之后小猴会为林克指出一条通往森林中另外一片区域的道路。爬到小猴指出的石台上，召唤米迪娜跳过去，再经过一架旋转桥和几条绳索之后会遇到一块嚎叫石。召唤出黄金之狼之后继续往森林深处前进，来到了森林圣域。

森林圣域

在左边不远处还有一块嚎叫石，但和能召唤出黄金之狼的那种不同。按照上面的乐曲嚎叫之后，出现了一个吹喇叭的小鬼，召唤出一大堆人偶攻击林克。这里要追上小鬼并且击倒它。小鬼会在森林圣域中不断逃逸，而森林圣域中是看不到地图的，因此找起来会稍微有些麻烦。不过好在地方不是很大，细心搜索就行了。诀窍是注意听小鬼的喇叭声，声音越响亮表示离它越近。最后小鬼会在一个地方停下来，并且召唤人偶和林克作战。再咬到它几次之后，它就会打开最后的通道。

从通道过去，在地面有黄金三角标记的地方按照刚才的那首乐曲嚎叫，两个石像就会活动起来，并且让林克解开一个谜题。谜题是这样的：当林克在方格之间行动时，一个石像会按照和他相同的方向行动，而另一个石像则会按照相反的方向移动。如果林克和石像跳到了同一个方格，则算是失败，要重新再来。如果两个石像跳到了同一个方格，则它们会各自被撞回一格。如果能将两个石像成功移动到地面上有黄色标记的两个方格上，则解开了谜题，打开出口。这个谜题难度较大，这里提供一个解答方案（按照以下的顺序移动）：下、上、左、上、右、下、下、下、上、上、左、上、上、右、下。

在下一个房间中，林克得到了圣剑！同时他额头中的那块影之碎片也被取出来了。通过这块碎片，林克可以自由地切换成狼或者人的形态（按十字键的上方向跟米迪娜对话选第一项就能变化，不过在附近有其他NPC人物的时候不能变）。米迪娜告诉林克要打败影之王还必须找到一件叫做“阴之镜”的道具。



回到刚才打败小鬼的地方，用炸弹炸开房间中央的一块石头，然后变成狼打倒从石头中出来的灯笼怪，再刨石头下的地面，就能钻进地下的洞穴中。打倒这里所有的咬人花，就会出现一个宝箱，里面有心之碎片。这样的隐藏洞穴在游戏中还有很多，都是需要用狼形态刨地进入，打倒里面所有的敌人之后就会出现宝箱。宝箱里面一般都是卢比，也会有心之碎片。除了有心之碎片的隐藏洞穴外，其它洞穴在攻略正文中不再一一说明，这些隐藏洞穴的具体位置，就交给大家自己去探索吧。

海拉尔平原

此时由于可以自由地变化成狼的形态，因此也可以随时使用传送门了。利用这一点，可以很方便地进行一些宝物收集工作。现在就来四处搜刮一番吧！

首先传送到城下町，从南门出去找到刚才召唤的黄金之狼，学会“盔割”。使用方法是先用盾击将敌人打晕，然后按住Z键锁定敌人并且按A键，就能越过敌人的头顶攻击它的头部。接着到城下町的东门附近，在通往南边的小路上可以看到一个帐篷，到帐篷中玩“摘星星”的游戏。这个游戏是要在限定时间内得到空中所有的“星星”（彩灯）。这里必须使用钩爪钩住周围的铁丝网迅速移动。这个游戏难度稍大，多加练习吧！顺利完成后，能得到大箭袋，携带弓箭的数量提升为60支！



接着传送到海拉尔湖。在精灵之泉中使用钩爪爬上墙壁上的一片藤蔓，爬上去进入洞中点燃两根火把得到心之碎片。到湖心的塔屋旁边找到一片召唤鹰用的草笛，会碰到一只鹦鹉。用狼形态跟它对话，可以进行一个小游戏。游戏的内容是控制鹰飞行并且吃到气球。绿色气球1分，橙色气球3分，红色气球10分，连续吃同样颜色的气球可以获得连锁加分。取得高分的诀窍是只吃红色气球，形成连锁，这样的话很容易就可以突破10000分，得到心之碎片。再接下来爬上湖南边的石台找到嚎叫石，召唤出黄金之狼（用人形态爬上梯子，再变成狼使用嚎叫石）。

然后再传送到佐拉河上游，和租船处的老板娘对话玩一个小游戏，内容是坐船顺流而下，并且用炸弹箭打碎沿路的坛子。得到25分以上就可以升级炸弹包，作用是所有炸弹包的容量提高一倍！这个游戏也十分简单，就不多加说明了。

第五章

流沙中的幻影

格鲁多沙漠

好了，宝物收集到此告一段落。回到城下町的酒馆，和老板娘特尔玛以及屋里的另外三人对话，得到提示去往海拉尔湖找奥罗。到海拉尔湖南边的石台上，找到一根高高的石柱，从梯子爬上去之后和奥罗对话，他会给你通往沙漠的指示图。到湖心塔屋把指示图给老板



看（将指示图设定在十字键上，然后对老板使用），然后走到大炮里，发射到沙漠之中。

沙漠之中有一种在沙中穿行的敌人，可以用钩爪把它们从地面抓出来杀死。不过这种敌人是无穷无尽的，所以最好不要理会它们，赶快跑吧。先到地图的东南角，可以看到一块巨大的石块——看起来很眼熟对吗？这就是海拉尔平原上那座大桥中间消失的一截，原来已经被传送到这里了。首先用钩爪钩住一棵树上的巢爬上一层石台，然后再钩住空中一个怪异的飞行物，让它把林克带到更上面一层。此时会出现影之怪兽，打倒它们之后这里也会出现传送门。召唤出米迪娜，让它把这截断桥搬运回去（在桥的附近有传送门），修复了大桥。先别着急回去，在桥的北边山壁上可以找到一个钩着点，钩上去后向左边走进入山洞。在山洞里可以找到一块心之碎片（途中有些地方需要利用磁石跳过，别忘了使用铁鞋）。

传送回沙漠，你可能会注意到断桥搬走之后下面露出了一个洞穴。这就是试炼之洞。这个洞共有五十层，但是此时林克还没有找齐所有必需的道具，因此是无法打通全部五十层的。暂时不用管它，先去完成眼前的任务吧。试炼之洞的详细说明请参看附文。

现在往沙漠的东北方走，林克会碰到兽人的攻击。击倒骑着野猪的兽人，然后骑上野猪。这家伙比伊波娜可要凶猛得多了！按下A键它会疯狂地冲刺，可以撞倒敌人的箭塔以及木栅栏。撞开北边的栅栏，进入下一片区域。

很快林克就会遇到黄金之狼。这里学会的招式是居合斩！使用方法是在收刀的状态下（如果已经拔刀了，可以按A键收回），不要按Z键锁定敌人。当敌人靠近时按A键就能瞬间将它击倒了。继续向北，来到一个兽人的营地。干掉所有拦路的敌人，一直往里面走，在营地最深处可以看到一只挂在火堆上的烤猪。用剑猛砍烤猪直到掉出来一块心之碎片。野猪附近还有一个敌人会掉落小钥匙，用来打开营地中央的房间（门在北侧）。在这里再次碰到了兽人的头目，这个家伙已经被林克打败两次了，这次当然也不例外。注意躲避它的大斧，绕到它背后进行攻击（使用背面斩有奇效），很容易就能击败它。接着骑上屋里的野猪，冲刺撞开刚才进入的门。野猪会一直向前冲破好几道木门，直到来到沙漠处刑场前。

沙漠处刑场

进入大门中，很快你就会发现这个

迷宫最大的特点：它的地面有很多是流沙，踩上去之后就只能慢慢移动，而且时间太长的话就会陷下去。这里有一个小窍门：从结实的地面上滚向流沙，在翻滚动作结束之前是不会往下陷的。这样在通过一些流沙地面的时候可以提高速度。右前方墙壁上有个钩着点，用钩爪跳过去落在一个平台上，然后再跳过几个平台到对面。先到左边角落，用钩爪把沙子里的铁链钩过来（注意小骷髅敌人），拉动铁链打开大门，然后进入门中。



前面的大门锁住了，钥匙就在右边的小房间里。在房间中会遇到一大堆甲虫，它们爬到林克身上会让林克行动缓慢，要用回旋斩把它们驱散。左边的小房间中有个坛子中装的是灯油，记得带上一些，很快就用得着。打开北边的大门进入一个漆黑的房间，点亮油灯可以看到地面有很多流沙，还有大批的小骷髅敌人出现。干掉敌人，点燃北边出口左右两边的火把，将出口打开。

接下来的房间是这个迷宫的中央大厅。刚进去就看到四个灯笼怪偷走了大厅中火把上的灯火并且四散逃走。其中一只灯笼怪留了下来。变成狼发动感应可以看到它的本体，平时是无法攻击到它的，只有在它举起灯笼准备进攻并且身体变成蓝色的时候才能扑到它身上撕咬。将它打倒之后按A键调查它的尸体，可以闻到灯笼怪的气味。此时只要发动狼的感应，就能察觉到其它几只灯笼怪留下的线索，用紫色的雾气表示。

可以看到一条雾气指向了房间西侧的地面。刨开这块地面的沙子发现一个铁链开关，拉动铁链打开了地面上的一条暗道。先在中央大厅的西北和东北角分别找到地图和一块心之碎片，然后进入暗道。下一个房间中央有一根转轴，推动转轴上连接的木板能让周围的墙壁转动。顺时针推动90度就能打开北边的一个小房间，同时打开了屋顶的一个洞口。小房间里面有一个僵尸敌人。这种敌人会发出尖叫，让林克全身麻痹不能行动，此时要赶快连按A键恢复，然后迅速把敌人消灭。从这里的宝箱中拿到小钥匙，然后用钩爪爬上屋顶的洞口到上层。进入北边的房间，发动狼的感应找到灯笼怪把它干掉。跳回下层的房间，把转轴往回推90度，回到中央大厅。

进入大厅西侧的门（就在暗道上方），穿过下一个房间用小钥匙打开对面的门。这里地面也有流沙，往前走几步会有尖刺从地面钻出来挡住去路。从门右边的几个平台绕过去。到对面的平台上找到一个铁笼，把铁笼往后拉一下，再将它推进右边的缺口中。然后从拉开铁笼所露出的台阶上去，并且爬上右边的平台，找到一根铁链。向后拖动铁链，将地上的一个大吊灯升起来。拖到尽头之后松开铁链，迅速从吊灯下面跑过去，上台阶来到一个有雕像的房间。在雕像后面的小房间里能拿到指南针。

雕像实际上也是一个转轴机关。顺时针推动雕像前面的石台，打开东西两侧的门。东侧是一个僵尸和一把小钥匙，西侧是一扇锁住的门，用小钥匙打开它进入。在前面的通道中有很多小骷髅和两个僵尸，注意不要被它们围攻了。发动狼的感应能看到紫色的雾气通往地面，刨开来是铁链开关，拉动之后打开旁边的暗室，找到第三个灯笼怪干掉。接着进入北边的房间，在宝箱中拿到小钥匙。此时灯会忽然灭掉，林克走动的速度也会越来越慢。发动感应可以看到很多幽灵老鼠爬在林克身上，用回旋斩把它们消灭。跳到这个房间东侧的门前，用小钥匙开门，来到了中央大厅二层的一个阳台上。

跳向前面的吊灯，再跳到对面的阳台，进入对面的房间。从左边的台阶下去，将一个铁箱向前推到头，然后爬上铁箱拉动左边的铁链开关，将吊灯升起来。铁链拉到尽头之后迅速跑到吊灯的中央位置（地面略微陷下去的地方），等吊灯落下来，这样林克就会到吊灯的中央。爬上吊灯的边缘，跳到对面的门前。在下一个房间中会遇到一个手持盾牌的敌人，可以用背面斩或者兜割等招式将它击倒，不过它很快又会复活，必须在它复活前用炸弹把它炸碎（这个房间的宝箱中就有炸弹）。接下来从南边的门出去，上台阶到一个有雕像的房间中。房间前面有六个火把，其中五个排成一排，还有一个单独的。发动感应，可以看到紫色的雾气穿过单独的火把和五个当中最右边的那个，因此用油灯点燃这两个火把，就能打开房间西侧的出口了。（要点燃哪两个火把可能是随机的，请发动感应自己确认一下）



接下来的房间同样是要用感应能力找到灯笼怪，不同的是这次它会分身成四个。耐心等它们停止旋转之后，迅速找出真身并且攻击：假的颜色会变淡，而真身则会发出蓝白色的光。打倒它之后，四个火种都找回来了。从西边的门出去，用钩爪跳到左前方的出口前，出门到中央大厅。此时中央大厅北边的门已经打开了，进去之后可以看到房间的地面上有个圆形齿轮的槽。先不用管它，进入西侧的门，跳到一个圆形的房间中。这个房间中央也有一根转轴，推动它可以让房间的地面上下升降。先逆时针推动两次，拿到宝箱中的小钥匙（要从另一边绕过去，直接过去会被尖刺挡住），然后再顺时针推到尽头，用小钥匙打开底层的门进入。

接下来是一个长长的大厅，地面上有很多尖刺机关挡住去路，想要到达对面的出口得绕很多弯子。变成狼的形态并且发动感应，这样就能看到房间中的幽灵老鼠，同时也可以察觉到尖刺机关的位置。首先绕到东南角，消灭那里的一个僵尸敌人。再绕到西南角，找到一条铁链开关。把开关拉到尽头，然后再迅速绕到房间中央从被拉开的墙壁处进入。这里如果不熟悉正确的路线的话可能会来不及在墙壁重新合拢之前赶到，所以多练习几次吧！

在接下来的通道中两侧的墙壁上有旋转的尖刺装置，只要站在通道中央就不会被碰到。另外还要注意这里的甲虫，应该站在平台上等它们过来，将它们消灭之后再进入流沙地带。否则如果在流沙中央被它们缠到的话可是大大不妙。再下



一个房间中有一根旋转的木棍，上面有很多尖刺。先消灭甲虫，然后看准木棍旋转的节奏迅速跑过去进入对面的门。在北边的房间中有三个骷髅敌人，将它们打倒并且用炸弹"毁尸灭迹"，就能打开有旋转木棍的房间西侧的一张门。进去之后利用几个连续的平台跳过流沙通道（途中小心甲虫），然后跳过断口进入北边的房间。

在这个房间中有一把被封印在地上的巨剑。砍断巨剑周围的绳子，巨剑就会"活"过来。马上变成狼发动感应，可以看到一个魂正在操纵着巨剑。当巨剑劈下来的时候迅速躲开，当它落空之后魂就会跪倒在地上发出白光，此时扑到它身上撕咬。只要一个回合，魂便会显形，并且在空中盘旋，发出紫色的球攻击林克。变回人，用弓箭射击它的头部，它便会迅速盘旋几圈之后落到地面用剑劈林克。躲开它的剑，然后马上对它的头部予以反击，如此几个回合之后就能打败它了。在北边房间的宝箱中得到新道具：飞轮！

飞轮是一件非常有意思的道具，踩着它可以在流沙上行动。飞轮的动力是有限的，每次踩上之后滑行一小段距离就会变慢并且停下来。不过飞轮还可以卡到墙壁上的轨道中，此时可以沿着轨道保持高速移动！踩着飞轮的时候按B键，飞轮会快速旋转一下，对周围的敌人有攻击的效果，同时可以产生一个瞬间加速的作用。当飞轮在轨道上运行的时候按B键，就能朝外弹出。在这里两边的墙壁上就镶嵌有轨道，赶快尝试一下高速行驶的感觉吧！沿着轨道回到进来的门前，出去之后再利用左边墙上的轨道穿过流沙落到一个平台上。注意到对面的墙壁上也有轨道，再次发动飞轮，先往流沙中滑行一段距离，然后再以"U"字形的轨迹转过来卡到对面墙壁上的轨道上，这样就能沿着轨道滑到上层的门前了。（注意不要直接冲着对面墙壁的轨道滑过去，否则就只能朝相反的方向滑行了）

接下来的房间较为复杂，要利用飞轮通过，是你练习使用飞轮的好机会。先到房间对面（东侧），沿着向上的轨道滑行到一个有旋转木棍机关的地方，在西侧尽头的宝箱中可以得到心之碎片。然后再沿着北侧墙壁上的轨道滑出去。落到前面的平台之后可以看到左右两边的墙壁上都有轨道，但是都中断了。沿着轨道滑过去，在轨道即将中断的地方按B键跳出，就能卡到对面的轨道上，然后再跳回来。这样就能沿着轨道到尽头，飞过一道铁栅栏，落到一个圆形的小区域。再以顺时针方向沿着圆形区域的轨道滑行到上层，在轨道的尽头向前飞出（不要按B键），落到房间北侧的区域。爬上左边的斜坡，再从中间的斜坡走上去，可以看到左右两边各有一条轨道，而在轨道上还有一些来回运转的尖刺装置。当林克踩着飞轮滑过去的时候，如果碰到尖刺装置就会受伤落下去。因此要看准时机，在快要碰到尖刺装置的时候跳到另一条轨道上，如此在两条轨道之间来回跳跃，最后来到对面的门前。进门之后从宝箱中拿到Boss房间的钥匙，再滑过轨道从对面的门出去，回到了地面上有齿轮槽的房间。

发动飞轮，嵌进地面的槽中，然后连按B键转动飞轮，让旁边的墙壁转起来，打开了出口。下一个房间中央有一个高台。沿着墙壁上的轨道一直滑上去，到将近最高点的时候按B键跳出，飞落到中央的高台上。这里也有一个齿轮槽，如法炮制，让一条新的轨道从地面升起。沿着轨道滑上到顶端，进入Boss的房间。

在这个房间的地面上是一具巨大的怪物骷髅。此时影之王桑特出现了，将一把剑插入骷髅中然后消失了。而巨大的骷髅也随之复活！这个大家伙会吐出火焰攻击林克，同时它会召唤大批的骷髅士兵在身体周围的沙池中出现。在沙池的边缘上有一条轨道，踩着飞轮在轨道上滑行，注意上面还有一个尖刺装置，如果靠近它的时候就要迅速跳开，否则会被撞下去。在轨道上滑行一段距离，获得足够的速度之后，就可以按B键跳出去，直冲Boss腰椎连接地面的位置，靠近腰椎骨的时候按下B键，狠狠地撞它一下，就能撞碎一个骨节。Boss召唤





出来的骷髅士兵主要是起阻挡的作用，你可以绕开它们直撞Boss，也可以用B键的攻击方式撞碎骷髅士兵清理场地，以便更好地撞到Boss。撞击Boss的腰椎三次之后，它便被打倒了。

沙池中的沙子陷下去，地面上露出了一个齿轮槽。把飞轮嵌进去连按B键，让地面的高台升起来。然而这个Boss还没有彻底被打败，它的头部又飞了起来，将林克撞下了高台。赶快取出飞轮，沿着高台边缘的轨道滑上去。Boss的头部也会随着一起飞行，并且吐出火球攻击林克。在它吐出火球的时候按B键跳到房间外侧墙壁的轨道上，当它再次吐火球的时候再跳回来。如此重复，逐渐拉近与Boss的距离，当足够靠近的时候再跳向Boss狠狠撞它一下，使它落到地面。此时赶快拔剑猛砍插在它额头上的剑。当Boss再次飞起之后，还会在轨道上放出尖刺装置，因此在第二个回合中不但要躲避Boss的火球，还要注意尖刺装置。再将Boss击落一次之后，就能结果掉它了。

从新打开的门进入，沿着楼梯来到顶层，干掉五只影之怪兽打开传送门。接下来沿着雕像上的轨道滑到顶端，转动齿轮槽，将阴之镜拖出地面。然而，阴之镜居然已经被打碎了！此时几个贤者的灵魂出现在林克和米迪娜面前，说明了阴之镜被打碎的来龙去脉，原来这和盗贼的首领加农多夫有关（这个赛尔达系列一贯的头号反派终于还是出现了）。阴之镜的三块碎片现在散落在世界的各个角落，想要把它们找回来只能再跑一趟了。

第六章 冰雪之国的奇遇

海拉尔平原

在踏上下一步的征程之前，还可以利用新得到的道具去收集几块心之碎片。首先传送到艾丁大桥（从沙漠中找到断桥修复的那一座），往北走，再沿着东北角的山道一直走到一座木桥前。过桥之后可以看到左边的山壁上有轨道。沿着轨道滑到一个石台上，变成狼在一圈草的中央刨开秘密洞穴进入，打倒敌人之后得到一块心之碎片。

接着传送到城下町的东门。在地图上可以看到在这片区域的东北角有两条并行的小路。其中靠外面的一条两头都被巨石堵住了。炸开巨石进入，在路的北端沿着轨道滑上去，然后经过一连串在两条轨道之间的来回跳跃，最后落到一个平台上得到心之碎片。这里的跳跃需要掌握好时机，难度较大，多多练习吧。

如果你之前到过城下町的西门的话，会发现这里的桥断了无法通过。到卡卡里克村里马罗的杂货店去和店里的哥隆族老头说话，它会请求林克捐助1000卢比帮助修复大桥。当你捐助的总量达到1000卢比之后，桥就会修好了。接下来，它还会要求林克捐助2000卢比，帮助马罗在城下町开设分店。先不用管它，到城下町西门的桥头。可以看到一个哥隆族人坐在那里，跟它对话，它就会告诉林克自己需要温泉水。回到卡卡里克村跟杂货店外面的另外一个哥隆族老头对话，它会给林克一桶温泉水。接下来要步行将温泉水送到城下町西门那个哥隆族人那里（不能骑马，更不能使用传送门）。运送途中无法战斗，因此尽量避开路上的敌人吧。好在路不是很远，稍微小心一点就可以了。到达目的地之后，把温泉水向那个哥隆族人扔过去（锁定它按A键就可以了），它就会给林克一块心之碎片！得到这块心之碎片之后再回到卡卡里克村的杂货铺跟里面的哥隆族老头对话，它要求捐助的金额会由2000卢比下降为200卢比！这就非常容易达成了。捐助200卢比之后，再到城下町中马罗所开设的分店，就能购买新的魔力服装！穿上这套服装之后林克就会进入无敌状态，但同时手中的卢比会以每秒钟1个的速度减少。如果身上没有卢比的话，这套服装就会失效，而且会变成沉重的负担，让林克行动缓慢。此外，此时去卡卡里克的炸弹铺的话，还能买到新的炸弹虫，尝试一下吧！



收集完成之后回到特尔玛的酒馆。和她对话后再查看桌上的地图，得到新的线索，赶往佐拉之里。这里一条通往冰雪国度的通道已经打开了（地图上标有红圈的位置）。进去之后遇到了女孩阿希尔，她告诉了林克一些关于在雪地里发现怪物的信息，并且给了林克一张图片，上面是怪物手里所拿着的一条鱼。传送回卡卡里克村，到墓地中爬进秘密通道，来到佐拉族女王的墓碑前，找到佐拉族的小王子，把图片出示给他看。小王子会认出这是佐拉之里的湖中的一种独有的鱼，在亲子岩附近可以找到，还给了林克一个珊瑚鱼钩。传送回佐拉之里，湖中有一大一小两根石柱，那就是王子提到的亲子岩。在亲子岩附近垂钓，钓上鱼之后马上变成狼发动感应调查一下，就会得到这种鱼的气味。然后再从通道来到冰雪之国，沿着气味一直走，爬上雪山。途中有一处要撞一下雪墙让它塌下来才能通过。接着会遇到一块嚎叫石，召唤出黄金之狼之后继续前进，在气味的尽头刨开地洞钻过去。爬上梯子之后会碰到影之怪物，将它们打倒，打开了传送门。

冰雪废墟

在前面的树下蹲着一个大雪人，应该就是阿希尔提到的怪物了。不过暂时不要上前，先传送回卡卡里克村，到墓地找到黄金之狼，学会大跳跃斩！使用方法是按住Z键锁定敌人之后再按住A键蓄力，剑身发光之后松开A键就可以了。这招不但威力巨大，而且还可以一次击倒数个敌人。



传送回到雪山，跟雪人对话，他会邀请林克去他家做客。跟着雪人撞一下旁边的树，然后踩上从树上掉落的冰块，沿着山道滑下去。用摇杆控制方向，按A键可以跳跃，难度不大。最后来到雪人的家：冰雪废墟。

进入屋中，从大厅对面的门进入，见到了雪人的妻子。她告诉林克自己捡到了一块镜子的碎片，但是此后就生病了。她还请林克帮忙找到寝室的钥匙，并且给了林克一张地图，在地图上用红点标出了她依稀记得的钥匙的位置。从西边的门出去来到厨房，雪人正在这里做汤。有兴趣的话可以用空瓶子装一点汤带走，可以补充两格体力。在厨房角落里可以找到人面鸡。再从厨房北边的门出去到下一房间，这里中央的地上是一片冰面，冰面上有两个按钮，但是其中一个按钮被冰封住了。冰上还有三个箱子，但也有一个被冰冻住。暂时不要去管被冰冻住的按钮和箱子，我们要做的就是利用另外两个箱子压住没被冻住的按钮。由于是在冰面上，因此箱子只能推而不能拉，而且一旦推动，就会自动滑动到冰面的边缘，而不会自动停住。推动的方法是这样的：以面对北边的方向为准，先把右下方的箱子推到左边，然后再按照右－下－左－下的顺序推动左上方的箱子，就能压住按钮打开东边的门了。

接下来变成狼刨开矮洞钻出去，来到庭院中（提示：在雪面上的时候林克会陷进去而行动缓慢，但变成狼就不会陷进去了）。在庭院中可以看到雪地里埋着一个宝箱，刨开雪得到小钥匙。变回人进入西边的门，注意这里有一种冰块敌人，会在冰面上快速滑动，要小心。用小钥匙打开北边的门进入，打碎三个冰块敌人之后，再进入西北角的门。在这里会遇到两个手持冰矛的冰战士，用兜劈或者背面斩等招式打倒它们。然后进入南边的房间，在地图上红圈标记的地方找到宝箱，然而里面并不是寝室的钥匙，而是一个南瓜！

从南边的门出去，爬过箱子回到刚才推箱子的房间，再回到厨房，把南瓜交给雪人（他拿南瓜的方式可一点都不礼貌），它会把南瓜加到汤里。如果用瓶子盛一点现在的汤的话，可以回复4格体力。

回到客厅，跟女主人对话，她会提示一个新的地点，并且打开客厅北边的门。出来到庭院中，可以看到对面有一只巨大的冰怪物，如果靠近的话它就会喷出冻气。此时林克是无法打倒它的，躲远一点吧。在冰怪的对面还有一门大炮，但是似乎无法发射，先别管它了。这里的东边有一扇门，但是上了锁。再往北走一点可以找到一个窗户爬进去。接下来的房间里有不少冰块敌人，前面还有一个大铁球，用它可以把冰块敌人直接砸碎。到房间的东北角找到一门大炮，墙壁上还贴着大炮的使用方法：原来大铁球就是大炮的炮弹，将它从大炮后面的装填口塞进去，然后再塞入火药引爆就可以了。不过火药在哪儿呢？别忘了林克带着的炸弹！这就是再好不过的引爆物了。推动大炮，让它旋转90度，然后开一炮打碎前面的巨冰，打开通往南边的门的通道（炸弹碰到这些巨冰就会熄火，因此是无法用炸弹把它们炸开的，只能使用大炮）。进门来到下一个房间，这里的地面只剩下一些木梁了，小心地走过去。冰蝙蝠和冰块敌人都可以用钩爪来对付。小心覆盖有冰块的地方是无法站稳的，不要滑下去。跳到房间角落，从宝箱中拿到指南针。另一个宝箱中是一些卢比。然后可以用钩爪钩住入口左边的蓝色钩着点跳回去，回到庭院中。

由于有了指南针，你可以从地图上看到有一个宝箱就在林克跳出来的窗口附近，但是却看不见它。到底在哪里呢？当然是埋在雪地中了。在附近刨一刨就能找到它，得到小钥匙。打开附近的门，地面上有一些炮弹。如果爬上左边的楼梯，可以看到楼梯口守着一只冰怪物，因此无法上去。在入口旁边的墙壁上有一个奇怪的装置，拉动这个装置，让一个半球形的容器放下来，然后举起一个炮弹放到容器中。出门回到庭院，在墙壁上对应的位置也有一样的装置。拉动装置，炮弹就被传送到门外了。捡起炮弹塞进这里的大炮，把炮口转过来对冰怪物开一炮，怪物应声而碎，这样就能进入它把守的大门了。



接下来是一个狭长的房间，里面摆放着两套盔甲。当林克靠近出口的时候，其中一套盔甲忽然活了过来，挥舞着巨大的链锤向林克扑了过来。在它转动链锤的时候是无法靠近它的，而这里又十分狭窄，无法从它身边穿过。赶快取出钩爪，瞄准它身后的天花板（天花板上有一些钩着点，但实际上整个天花板都能



钩住，不必瞄准钩着点），等它靠近的时候用钩爪飞到它身后，马上落回地面。此时它会立刻把链球向林克扔过来，迅速向侧面翻滚避开链球，然后抓住这个机会跑到它身后砍它的尾巴。几个回合后就能打倒它，并且得到了它掉下来的链球！链球的使用方法是按住B键就能旋转，用Remote手柄瞄准，然后松开B键将它扔出去。这玩意儿威力巨大，不过拿着它的时候走动也会变慢，因此不用的时候就按A键收起来吧。在北边的房间中用链球打碎巨冰，找到红圈标记位置的宝箱。然而宝箱中仍然不是寝室的钥匙，而是一块奶酪……另外这个房间中有几套盔甲也可以用链球打碎，其中一个里面藏有一个骷髅头敌人，杀死它能得到100卢比。

回到厨房（可以用链球砸碎庭院中部的巨冰，直接从庭院西侧的门回去），把奶酪交给雪人。它做的汤现在可以恢复8格体力了。再回到客厅和女雪人对话，她会再次提供一个可能的地点（她到底是不是在胡乱指路啊……），并打开客厅东侧的门。

在这里会看到一只关在笼子里的冰怪物。砸碎笼子边的巨冰，沿着斜坡往上。怪物会来回喷出冻气，小心躲过冻气，找到笼子的缺口，用链球穿过缺口把怪物砸死。再往上走一点又是一只关在笼子里的怪物，照此办理。来到楼上后砸开巨冰可以发现一台大炮，不过此时还无法使用。大炮南边的角落地板上有裂缝，用链球砸碎地板跳下去得到**心之碎片**，然后再用上面墙壁的钩着点跳回来。进入大炮北边的门，打倒一个冰战士。左边墙壁边有一块巨冰，砸开它会露出墙壁上的钩着点，接下来如果不慎掉到楼下，可以利用钩着点快速返回。然后用链球砸房间中央的吊灯，让它开始晃动，在晃动到离林克最近的时候跳上去，然后再跳到对面，从宝箱中拿到小钥匙。原路返回到有关冰怪的笼子的房间上层，用小钥匙打开西南角的门。砸开门口的巨冰，露出钩着点，以备不慎掉下去的时候返回用。借助吊灯跳到对面，打倒一个冰战士。不过先不要进门，跳回到吊灯上，转身90度，面对房间中央，可以看到前面还有两个吊灯。借助它们跳到对面，拿到**心之碎片**。

跳回到原来冰战士所在的位置，进门到一个大房间中，会遇到一大堆冰块敌人。挥舞起链球护身，把它们全都击碎。进入北边的门，把左边的铁箱推到楼下，再跳下去回到以前曾经推箱子的房间。现在可以用链球把中间按钮和其中一个箱子上覆盖的冰层砸掉了，接下来就要利用这三个箱子压住中间的按钮。推动方法如下（以面对北方的方向为准）：把左边的箱子推上去；把右上方的箱子推向左边；把底下的箱子（现在压在按



钮上的那个）推上去；把左边的箱子推下来；把顶上的箱子推到右边，然后把它推到下面，再推到左边，最后把它推上去。

这样楼上东边的门就打开了。爬上刚才从楼上推下来的那个箱子，爬回楼上，进入新打开的门中。出门之后可以看到左边的一堵断墙上有三个冰战士，跳过去打倒它们，然后用钩爪通过墙壁上的缺口钩住屋里的钩着点跳进去。落地之后进入西边的房间，同样是先打碎巨冰露出钩着点，然后通过两个吊灯跳到对面，拿到小钥匙。接下来从旁边的门出去，回到推箱子谜题的房间，从二楼南边的门来到有很多冰块敌人的房间。用小钥匙打开这个房间东侧靠北边的门。在这个房间里有两只冰怪物，小心躲开冻气，把它们砸碎。在东边那只冰怪物身后是两个箱子，把它们推下去，露出一个洞口，来到有关冰怪物的笼子的房间。

跳下去到一楼，从北边的门出去，把前面的箱子推开，然后抱起地上的大铁球，用墙壁上的装置传送到有冰怪物笼子的房间。举起铁球到楼上，塞进大炮中，对刚才推开两个箱子所形成的洞口开一炮，把铁球打到刚才杀死两个冰怪物的房间中去。再用北边门旁墙壁上的装置把炮弹传送出去，从北边的门出去之后将前面的大炮掉转180度，对远处的冰怪物轰一炮干掉它。这就是之前曾经看到的把守在楼梯口的那只怪物，除掉它之后就可以从梯子爬上去了。

沿着炮台南边的路走过去，跳到楼下再爬上梯子。上去之后马上进入右边的门。在这个房间中会遇到大批冰战士，由于敌人数量众多，林克挥舞链球的动作较慢，而其它武器又无法对这种敌人造成有效伤害，所以还是有一点难度的，小心应付吧。消灭它们之后从屋里的宝箱得到寝室钥匙。回头出门，女雪人已经等在门口了。跟她来到寝室，找到阴之镜的碎片。然而，在阴之镜魔力的影响之下，女雪人发生了可怕的变化，并且开始攻击林克。

一开始她变成一块巨大的冰，在房间里撞来撞去，此时只要挥舞链球不断向她砸去就行了。冰块会越砸越小，最后完全粉碎。接着女雪人会飞到空中，召唤出十根冰柱。她会飞到林克头顶，让十根冰柱依次砸下来。此时要迅速跑动，避开冰柱。等十根冰柱全部落下之后，马上挥舞链球砸碎其中的几块。接着女雪人会让剩下的冰柱形成一个圆圈砸下来，将林克围在其中，然后自己砸向圆圈的中央。如果在此之前没有破坏掉任何一根冰柱的话，林克就来不及逃出圆圈之外，而会被女雪人砸到。但如果已经破坏了其中几根冰柱，就可以迅速从圆圈的缺口跑出去，然后等女雪人落地之后砸她一下。几个回合之后女雪人就被打倒了。林克得到了阴之镜的碎片，女雪人也恢复了原状。在一段感人（？）的剧情之后，林克得到了心之器，离开了这里。

第七章 超越时间的圣域

海拉尔平原

在进入下一个迷宫之前，照例要去收集几块**心之碎片**，其中一块就在冰雪之国。回到第一次遇到雪人的树下（可以用传送门直接到达），会遇到雪人夫妇，他们会邀请林克比赛滑雪。先跟丈夫比，然后再和妻子比，都取胜的话就能得到心之碎片。其中妻子会走捷径，因此难度较大，你也必须要走捷径才能赢她（如果不知道怎么进入捷径的话，可以先跟在她后面看她是怎么走的）。

其次是在海拉尔城堡北边的区域，地图的最北端，靠近通往佐拉之里的出口附近，炸开一块石头可以进入山洞，用链球砸碎巨冰进入其中，然后连续解开三个推箱子的谜题就能得到**心之碎片**了。谜题的解答方法就留给大家自己摸索吧！

森林圣域

回到酒馆，和特尔玛对话然后再调查桌上的地图得到新的线索。传送回森林北部，向森林神殿的方向前进，会碰到罗塞尔。他会召唤出一只……鸡。抓住这只鸡用滑翔的方式进入森林圣域（上次是变成狼之后借助米迪娜的帮助跳过去的，这次因为有罗塞尔在旁边就不能变狼啦）。

上次那个吹喇叭的小鬼又出现了，还是要跟它玩一场捉迷藏的游戏。这次它的行动范围更大，有时候会躲在树的顶端等地方，要用弓箭射击。这次的诀窍还是注意它手里提的灯笼，如果你在穿过一个洞口的时候看到对面有火光，就表示你走的方向对了。同时也要注意喇叭声，如果喇叭声很响亮就表示它在附近了。耐心搜寻吧。再次打败它之后，它会为林克打开一条新的通道。

从通道出去，把左边的箱子推下去，来到了一个熟悉的地方：当初解开两个石像谜题的地点，不过这次是在对面的高台上。在林克的面前还有一个石像，堵在了一个门口。跳下石台回到当初拿到圣剑的地方，将圣剑插回去——不必担心，林克马上又会把它拔回来。这样让堵在门口的石像消失了。往回走会碰到影之怪兽，将它们打倒之后进入刚打开的门，林克惊异地发现周围变成了几百年前的样子，也就是森林圣域还没有变成废墟的时候的景象。走到插圣剑的地方，再次将它插下，开启了一道通往上方的台阶，走上前去，进入时间神殿。

时间神殿

时间神殿中路线基本上是单线式的，很少有岔路，因此搜索起来较为方便。进入神殿之后就可以注意到对面的大门。门左侧有一个手持大锤的武士雕像，而右边的雕像则不知道那里去了。门右边的平台上有一个按钮，捡起一个坛子压在按钮上，让地面上的一个平台升起来，借助它爬上大厅里的台阶。绕到台阶另一边，点燃两个火把出现宝箱，拿到小钥匙，然后打开台阶中央的大门。



下一个房间中央地面有个按钮，而西边的通道上有两道门。按下按钮之后，第一道门打开了，而第二道门关上了。拿个坛子压住按钮，走过第一道门之后一箭射碎坛子，就能让第二道门打开。接下来会遇到三个蜥蜴敌人，以及一个机械武士。对付机械武士的方法是用背面斩攻击它背后的机关。消灭敌人之后会出现一个宝箱，拿到地图。用两个坛子压住出口左右两侧的门就能通过了。

接下是一个圆形的大厅。大厅中央的区域被围起来了，里面有很多小蜘蛛，入口还被电流封闭了。左边有一个激光装置，用弓箭解决它。沿着大厅周围的台阶向上，在台阶断裂处利用墙壁上的轨道滑行上去，到达一扇被锁住的大门前。从大门对面可以进入中央的平台，周围地面上有尖刺装置在环绕，小心避开。在西侧的石梁上一个小小的石质雕像，捡起它压在南边的一个按钮上。但是这里有两个按钮，还必须找到另外一个可以用来压的东西。到中央的平台上，顺时针方向推动转轴让它降下去，捡起小雕像回到中间，再



逆时针方向推动让它升回来（在底层的时候如果消灭所有的小蜘蛛会出现宝箱得到卢比）。用这个小雕像压住另外一个按钮，然后马上跑到白色的平台上，平台会升起，这样就能进入南侧的大门了。在屋里打倒两个机械武士，从出现的宝箱中拿到小钥匙，然后原路返回，打开升降平台北侧的门。

进门之后就会看到左边有个绿色的水晶机关。砍它一下让墙壁移动，进入之后再通过墙壁上的圆洞用弓箭射水晶机关，让墙壁再移回去，这样就能继续前进。

接下来的房间同样要射击高处的水晶机关挪动墙壁。这里如果找不好射击



的角度的话可以看地面，站在有圆圈标记的地方就能射到机关。这里会碰到一种穿盔甲的蜥蜴敌人，它防守非常严密，很难对付。最好的方法是在它举起斧子准备攻击的时候迅速用盾击把它打晕，然后是用兜劃。你还会注意到这里角落有一个宝箱，还有一处被电流封住了。此时是无法拿到宝箱的，先不管它。

接下来的大厅又有大批蜘蛛。建议使用飞轮攻击，或者用炸弹箭。走上台阶到大厅的西侧，这里有一架“天平”。左右两个秤盘上都有一个小雕像。当林克走上北边的秤盘的时候由于重量不平衡，秤盘就会落下去，而无法爬上另外一边。将两个小雕像全都扔到南边的秤盘上，这样那边的秤盘就会降下，林克就能跳过去了。

进入南边的门中，射毁中央的激光装置，避开地面上的尖刺装置，迅速进入西边的通道。走上台阶干掉几个蜥蜴敌人之后，前面的地面上有滚动的木棍机关。先躲开木棍和铡刀，到南边的宝箱中拿到小钥匙。然后到东北角拿起一个小雕像，绕到另一边压住按钮。接下来的房间消灭掉蜘蛛和机械武士，东边的门会打开。先不用管地面的按钮，进入东边的房间。在这里林克会碰到一个大个的武士，它并不难对付，抓住它攻击的破绽不断用剑反击就行了。胜利之后在宝箱中拿到新道具：统御之杖。

这是一件非常有意思的道具，它可以操纵太古时代的石像。先按B键发射出一个光球，如果光球击中了可以操纵的石像，石像就会活过来，并且跟林克一起行动。石像移动的方向和林克是完全一致的，而操纵石像的时候按下B键，石像就会攻击。按A键则是接触操纵。在宝箱上方就有一个巨大的雕像，操纵它让跟林克一起行动吧！让它走到门口附近地面上有圆形标记的地方，上面的“大钟”就会罩下来，把它传送到下一个圆形标记的位置（它会在地图上以红点显示）。

出门之后继续控制它。前面的门直接用它一锤砸烂就可以了。先让它走上白色的平台，然后解除控制，找一个坛子压住房间中央的按钮让平台升起来，再继续操纵它向前走。接下来用它先穿过电流封住的通道，踩下按钮让电流停止，然后解除操纵让林克走过去。路上的各种机关装置，统统一锤子砸个粉碎。砸碎一个激光装置之后露出下面的按钮，这个房间里也有一个白色的平台。但是这里白色平台和按钮之间的距离较远，是林克无法站在按钮上操纵它，因此不能用刚才同样的方法将它托到平台上了。注意看两边的柱子上放着小雕像，用统御之杖操纵它们跳下来，然后用小雕像压住按钮就可以把大雕像送上平台，通过大钟继续传送了。

回到天平的房间，操纵雕像走上南边的秤盘。先不要动小雕像，让林克跳回地面，从台阶爬回北边的秤盘。此时北边的秤盘由于重量较轻而被升起来了，站在上面用钩爪钩住屋顶中央的钩着点，跳到屋顶之后再借助墙壁上的轨道滑到西侧的平台上，进入西边的房间。在房间中打倒两个在水之神殿里面遇到过的那种硬壳怪物和一个机械武士，钩住屋顶的钩着点跳到上层。这里有四个按钮，地面上有两个小雕像，在角落的石檐上还放着一个小雕像，可以操纵它跳下来。但是还差一个压住按钮的东西——用钩爪把硬壳怪物留下的硬壳钩上来就可以了。这样就打开了下面的门，拿到Boss房间的钥匙。

返回天平处，把两个小雕像都扔到北边秤盘上，同时林克自己也到北边秤盘，就能让重量平衡，操纵大雕像走到北边秤盘。但此时北边秤盘又落下去了。注意到北边秤盘附近的墙壁高处放着三个小雕像。操纵它们跳下来，扔到南边秤盘上，就能把北边秤盘托起来，让大雕像通过了。再使用这个大厅地面的大钟，继续传送大雕像。

来到射击水晶控制墙壁移动的房间，不用操心什么水晶机关了，操纵雕像把



移动墙壁都砸碎就行。让它停留在电流后的按钮上，让电流停下来，然后解除操纵，让林克过去拿到宝箱中的心之碎片。继续到下一个房间的传送点，将雕像传到有升降平台的房间。到平台上逆时针推动转轴，让平台升到顶层，把雕像带到平台上，降到底层。消灭所有小蜘蛛停下电流，然后带雕像出去找到大钟继续传送。接着先不要离开这里，回到平台上升到中层，找两个小雕像压住南边门前的按钮，升起平台让林克进入南边的房间（就是之前曾经来过，拿到第二把小钥匙的房间）。在这个房间中可以看到东侧有铁栏杆围住的狭长平台上有个小雕像，操纵它走到平台另一端压住一个按钮。西侧同样也有个狭长平台，但是上面没有小雕像，从地面捡一个扔上去就行了。同样也操纵它压住按钮。这样就会出现一个宝箱得到心之碎片。

回来离开升降平台的大厅，用钩爪跳过下一道门，继续操纵雕像，直到将它传送回进入神殿后的第一个大厅。操纵它到大门右边的位置，就能打开大门。接下来穿过一条有很多机关的隧道，找一个小雕像压住按钮，走过前面的第一道门之后再操纵小雕像离开按钮，打开第二道门。接着进入了Boss的房间。

Boss是一只庞大无比的蜘蛛。屋子的四个角落各有一个巨大的雕像，而Boss会在屋顶爬来爬去，当它停下来之后，就会张开背部红色的独眼，放出激光。此时迅速一箭射向独眼，它就会从屋顶掉下来。马上跑到它身边，操纵最近的雕像，按B键就能让雕像狠狠一锤子砸向Boss。当Boss回到屋顶之后还会放出大量小蜘蛛，用飞轮把它们消灭。重复以上步骤就能打败Boss了。不过在这之后那只独眼还会带着一大堆小蜘蛛在屋里跑来跑去，用一支带炸弹的箭把它解决掉。

第八章 飞翔在无尽的天空

城下町

在离开时间神殿的台阶两侧墙壁里各有一个像猫头鹰的雕像。操纵右边的雕像走出来，可以从它身后的洞穴里得到心之碎片。离开神殿后，林克碰到了人面鸡，它告诉了林克一些关于天空之城的事情，并且说统御之杖现在已经失去魔力了。

传送回城下町东门，遇到邮差送来了雷纳德的信，让林克去卡卡里克村一趟。先到特尔玛的酒吧，还是老一套程序：跟特尔玛对话之后查看桌上的地图，下一个目标是卡卡里克村。到村里雷纳德家中，和雷纳德说话，他会告诉林克伊莉亚失去记忆的事情似乎和天空之城有关。他给林克一封信，让林克带给特尔玛。回到酒馆向特尔玛出示信件，特尔玛给林克一张纸条让林克去找镇上的医生。到靠近城下町西门的屋里找到医生，向他出示特尔玛的纸条。医生说到自己曾经在特尔玛的木像上沾了一些药，而木像现在已经丢失了。等医生走开之后到房间里推开一个木箱，变成狼发动感应调查箱子后面的绿色雾气，得到药的气味。气味通向旁边的架子上，把木箱推过去跳上架子，从窗户出去。在城下町沿着气味一路追过去，最后找到了酒馆的那只猫。她告诉林克一些骷髅



狗怪物偷走了木像。

来到城下町的南门外，等待夜幕降临。天黑之后就会出现大批骷髅狗，把它们全部消灭，得回木像。回到卡卡里克村把木像出示给伊莉亚看，她会恢复一段记忆，提到一个自己被关押的地方。哥隆族的长老说那是一个隐藏的村庄，并且让族长帮忙打开入口的巨石。传送到爱丁大桥，然后赶到地图上红圈标记的地方，进入山道，族长会帮林克打开出口，来到被遗忘的村庄。

海拉尔平原

在这个村庄中需要消灭20个兽人。可以站在远处用弓箭对付它们。注意搜索两边的房间中，可能会藏有兽人。西侧有一栋屋子需要先引爆外面的一个火药桶，然后才能打破火药桶后面的窗户跳进去。敌人全部消灭之后林克会找到一个老太太，她会把伊莉亚的首饰给林克。将统御之杖出示给她看，她还会给林克天空的古文书。

离开村庄之前还有一些事情要做。进入西侧的那栋屋子，从西边的窗户跳出去可以找到嚎叫石。另外这里还有一只鸡，在狼的形态下和它说话，它会交给林克一个任务：和城下町里面所有的猫对话。猫一共二十只，在城下町仔细搜索吧。有的地方要用钩爪爬上阳台才能找到上面的猫。完成之后回来跟鸡对话，可以得到心之碎片。

回到城下町，从中央广场往北来到海拉尔城堡，进入大门找到黄金之狼，学会最后一招：大回旋斩。这招和普通回旋斩使用方法一样，只是在林克生命力全满的情况下，威力会大大提升。

回到卡卡里克村，把首饰给伊莉亚看，她恢复了记忆，并且把首饰送给林克。使用首饰可以随时召唤伊波娜，而不用再找草笛了。从旁边的地洞下去，到地下室找到席德，把天空的古文书出示给他看，他会试着念一下咒语，而这解开了统御之杖的封印，统御之杖的魔力恢复了！

海拉尔平原

接下来要找到六座雕像，它们在地图上以红色圆圈标示出来。从村子东南角的出口出去到海拉尔平原可以很快找到第一座。操纵它走开，走到它原本所在的位置，得到天空文字。当五个天空文字全部找齐的时候就可以恢复天空的古文书了。第二座雕像在森林中，从可罗的小屋东北角的通道炸开巨石过去就可以找到。拿到天空文字之后别着急离开，操纵雕像落到旁边的大树下的一个坑中，然后变成狼，借助米迪娜的帮助

跳上雕像，再经过一连串跳跃找到心之碎片。第三座和第四座雕像都在城下町东门附近。第三座雕像在一根石柱上，操纵它落下来，然后调整好它的位置，让林克可以从旁边的石阶上跳到雕像顶端，然后从雕像跳上石柱拿到天空文字。第四座在海拉尔湖大桥南边的石壁上，石壁上方有藤蔓，操纵雕像到藤蔓下方，用钩爪爬上藤蔓然后落到雕像上，再跳到石壁上拿到天空文字。第五座在格鲁多沙漠中，从传送门往西走一点就能看到。最后一座雕像在艾丁大桥北端，操纵它走下来拿到天空文字后再把它一直带到大桥南端，可以看到东侧有一个小门，操纵雕像走过去形成一个平台，踩着雕像跳到门中，爬上梯子拿到心之碎片。

天空文字全部找齐之后回到雷纳德家的地下室，将解封的天空古文书给席德看，他会念出咒语解开石像的



封印。然后操纵石像走出来，进入背后的密道，找到天空大炮。靠近大炮召唤出米迪娜，她会提示将大炮搬运到海拉尔湖。跟席德对话让他离开，然后带着大炮传送到海拉尔湖。跟湖心塔屋的老板对话，他会帮助林克修好天空大炮，不过要花费300卢比。接着用钩爪钩住炮管里面的钩着点，发射到天空之城

天空都市

在天空都市中首先要注意的是这里经常刮起大风，在室外行动的时候稍有不慎就有可能会被吹落悬崖。因此要随时准备好铁鞋，穿上铁鞋就不怕被吹走了。

向北走，射击门上方的水晶装置然后进门。在下一个房间中会遇到几只人面鸡，这里的地面有两种颜色，灰色的踩上去是会塌陷的，要注意避开。抓起一只人面鸡滑翔到前面的平台，然后用钩爪钩住右前方柱子的藤蔓跳过去。再抓起一只人面鸡继续滑翔到对面。在这里人面鸡随处可见，如果它们爬到够不着的地方，也可以用钩爪从附近抓一只过来。进入北边的门，来到这里的中央大厅。大厅的四个方向都有门，林克是从南边进入的。先到北边门前的台阶上，抓只鸡滑翔到东边的门前。出门之后向右走，用钩爪钩住藤蔓跳到对面，在地面上找到一个齿轮的槽。使用飞轮转动它，架起了一座通往东边的桥。再用钩爪跳回去，进入东边的门。

利用屋顶的钩着点跳到右前方的平台上，拿到小钥匙之后用钩爪钩住墙壁上的铁丝网跳回去，原路返回。过桥之后，一只飞龙将桥撞断了。回到中央大厅，用钩爪跳回大厅中部，然后从塌陷的地板上快速跑过去，进入西边的门。同样用飞轮升起一座桥，进入西边的门中。在接下来的房间中有几个通风口，横向吹出猛烈的大风。先走到左前方的平台上，可以看到右边的柱子旁边有个水晶装置，射一箭让其中一个通风口吹出来的风停下来。接着走到右边，穿上铁鞋走过第一个通风口，再用钩爪跳过第二个通风口。先进西边的门拿到地图，然后回来快速跑过塌陷的地板进入南边的门。接下来的房间有很多道从下往上吹的狂风，等风停下来的间歇跳过去。这里还有以前在森林神殿见到过的那种躲在地板下的敌人，别忘了用回旋镖把它们揪出来。一直绕到西南角的门进入。干掉两只装甲蜥蜴之后，入口对面高处墙壁上的一扇门打开了。钩住藤蔓跳过去，然后再钩住屋顶的一个球形装置将它拉下来，让房间中央开始出现垂直喷射的气流。抓起一只鸡向气流跳过去，气流会把林克托得更高，这样就能落到南边高处的平台上（这个房间入口的正上方）。下一个房间中如法炮制，利用垂直气流跳过左边墙壁上的缺口。落到东边的平台上，钩下球形装置发动另一道气流，利用它跳过对面墙壁的缺口。落到地面，从北边的门出去。

此时林克来到一个有上下很多层的地方。抓起一只鸡滑翔下去，一直落到最底层西边的门前。进门之后可以看到有一道垂直向上的气流，屋顶有个较大的球形装置。钩住球形装置，但是林克的重量不够把它拉下去——穿上铁鞋就可以了。拉下装置之后地面的风扇停止了，从叶片的缝隙落下去到一个方形房间，遇到一个飞行的蜥蜴敌人。这个家伙行动很敏捷，普通的攻击对它是无效的。当它在空中准备冲刺下来的时候，用钩爪钩住它把它拉回地面，趁这个时候猛砍。两个回合之后它会从墙壁上的缺口飞出去，然后在三个缺口之间来回穿梭。不过换汤不换药，看准它的位置之后还是用老办法对付就行了。打败它之后，高处的一扇门打开了。用钩爪跳上去，拿到第二把钩爪！这意味着林克可以左右开弓，钩在一个钩着点上的时候还可以继续使用钩爪。站在边缘，钩住右前方屋顶的钩着点，稍微放下一点铁链（拉摇杆的下方向），然后再钩住前面的另一个钩着点。回过身来，钩住通风口的藤蔓爬上去。回到有上下很多层的房间，有了双重钩爪就可以利用墙壁上的钩着点逐层爬上去了。先按顺时针的方向移动，到墙壁上的一个大缺口旁边的时候回身钩住另一边，然后再钩住一个球形装置，打开了下面的一道门。不要离开球形装置，放下铁链，让林克到刚打开的那道门前，然后瞄准门里墙壁上的钩着点跳过去。进入东边的房间，会看到这里有很多柱子，柱子上都有钩着点。这里的柱子是会塌下去的，钩在上面太久的话就会掉落，因此要迅速移动。不过这里的钩着点是可以用Z键锁定的，只要按住Z键，林克就会自动瞄准下一个钩着点，不必手动瞄准。到房间对面落到地面拿到指南针，继续进入东边的门里。出去之后来到一座桥梁下方，在





桥梁底部有很多露出钢筋的地方可以钩住。先用弓箭把碍事的咬人花都清理掉，然后用钩爪跳过去，在最后一个钩着点上再钩住右前方的藤蔓，爬上去进门回到中央大厅。

从东边出去，回到被龙撞断的桥头。这次利用空中可以钩住的飞行花跳到对面。进入当初拿到第一把小钥匙的房间，可以看到这个房间的下层也有可以钩着的柱子。利用双重钩爪连续跳跃，最后落到一个平台上，再通过墙壁的缺口钩住对面的钩着点，再钩上去一次之后，钩住右边的铁丝网落到平台上。从墙壁的缺口走过去，然后再从西边跳下去到下层。回头看到天花板上有两株咬人花，射死之后钩住它们所在位置的钩着点，然后放下铁链，下降到一个水晶装置旁边，用钩爪击打一下水晶，打开对面的门，再钩住对面的钩着点跳过去。

接下来用铁丝网和钩着点一直向上跳到一道门前，进去之后见到了以前曾经在森林神殿里碰到过的巨型咬人花。老办法，干掉头部之后扔颗炸弹过去解决。走过一段狭窄的石梁之后可以看到对面桥下方有个宝箱。抓住墙壁上灰色的边缘移动过去，拿到心之碎片。回来继续利用钩爪向上跳，最后钩住屋顶的钩着点，落到下面的一个平台上。这里有只装甲蜥蜴，可以不用理会它，进入南边的门。

来到了室外，这片区域被很多墙壁分隔开来。利用空中的飞行花跳过墙壁，要注意调整林克的高度，对准墙壁上的缺口穿过去。最后落到北边的平台上，从旁边的门出去。这里的空中也有一连串的飞行花通往西边，用钩爪跳过去，不过不要直接往西走，到中途的时候折返回来往东南方向跳到一道门前，进去拿到心之碎片。然后再返回来跳到西边的门前。进门之后往右边走一点，钩住墙壁上的藤蔓爬上去，然后变成狼沿着绳子一直走到这片区域中央的塔二层的门前。

进门之后，屋里有向上喷射的气流，同时房间还有一块旋转的墙壁。穿上铁鞋走到房间对面，从宝箱中拿到Boss房间的钥匙，然后钩住宝箱上方的球形装置，让气流停下来。从旁边的洞口跳到下层，可以看到这里的地面是个巨型风扇，风扇已经停住了。先不要跳下，钩住屋顶的铁丝网靠北边的部分，然后放下铁链从风扇叶片的空隙垂下去。下面是中央大厅，在空中可以看到大厅北边的出口附近的屋顶有一个球形装置。穿上铁鞋钩住它让外面的一个巨型风扇开始转动起来，然后落到地面。（如果你在拉下装置以前已经跳到了大厅地面，可以爬上一根有藤蔓的柱子顶端，再钩住屋顶风扇旁边的藤蔓爬回去）

从大厅北边的门出去，由于刚才发动了巨型风扇，空中的螺旋叶片被吹得转动起来了。钩住叶片，等它转动到另一边的时候跳到下一个叶片上，这样一直跳到对面。进入门中打败两只飞蜥蜴，然后利用铁丝网、螺旋叶片等向上爬（提示：爬到静止的叶片上时，用钩爪击打对面墙壁上的水晶装置让叶片旋转起来），最后到顶层进入Boss的房间。

进门之后先钩住右边柱子上的铁丝网，然后再钩住对面柱子的藤蔓爬上去。这个Boss就是之前见到过的那条飞龙。穿上铁鞋，这样就不会被Boss掀起的狂风吹走。当Boss停在空中的时候，用钩爪钩住它的尾巴（穿着铁鞋），把它拖到地面，摔坏它的盔甲。当Boss停在柱子顶端的时候，就要钩住柱子上的铁丝网爬上去。利用距离较近的两根柱子来回跳跃，可以一直爬到柱子顶端。将Boss拖下来两次之后，它的盔甲会被破坏掉，露出背部的眼睛。此时空中也出现了一圈飞行草。赶快爬到柱子顶端，钩上飞行草。Boss会向林克喷出火焰，此时赶快跳到另外的飞行草上。Boss会随着一直保持向林克的方向喷火，所以要不停地移动。当Boss结束喷火的时候会有一小段时间停下不动，此时赶快绕到它背后，瞄准它背后的眼睛钩过去，然后猛砍几剑。如此重复，当Boss第三次飞上天空的时候，它会连续喷火两次，第二次喷火的时候要迅速转身往相反的方向移动。打败这个Boss之后，阴之镜的碎片终于收集完整了！

第九章

光和影的对决



使用大炮回到海拉尔湖，在进入影

之国度与桑特决战之前，还有一块心之碎片可以拿到！还记得以前在卡卡里克村东南的平原上曾经用回旋镖取得一块在岩石顶端的心之碎片吗？如果你够细心的话就会发现在那块岩石上有一个钩着点。利用双重钩爪可以爬下去拿到**心之碎片**。除此之外，到城下町东门的帐篷中，由于现在林克已经有了双重钩爪，所以可以玩升级版的摘星游戏。如果能在限定时间内完成，就会得到最大的弓箭袋，可以装100支箭。提示：星星的排列其实是很有规律的，按照正确的顺序能够迅速把它们全都摘下来，笔者的最好成绩是35秒之内，大家多多练习吧！

传送回沙漠处刑场的镜之间，米迪娜将阴之镜复原，同时也告诉了林克关于自己的一些事情：她原本是影之世界的公主，但是桑特夺走了影之世界的统治权，并且把她变成了猫妖。她原本只是想利用林克夺回属于自己的东西，但是逐渐被赛尔达公主和林克感动，决心帮助他们一起拯救世界。米迪娜和林克一起进入了影之世界，开始寻找桑特的踪迹。在这里会遇到一些影之怪兽，但它们不会攻击林克。米迪娜告诉林克这些其实是影之世界的人民，被魔法变成了这样。

这里有三条通道。先进入东边的门。在房间中会遇到一些敌人，其中一个外形像是桑特的头盔，它会忽然消失然后出现，并且吐出光球攻击林克，不



过除此之外并没有什么威胁。消灭它之后出现一个宝箱，里面是小钥匙。用钩爪跳上对面的高台，进门继续前进。这里的地面上有一片黑雾，接触之后就会自动变成狼，只有离开黑雾才能重新变回人。打倒这里的头盔敌人，出现两个宝箱，里面分别是指南针和小钥匙。继续向南，在下一个房间中看到一只"手"抓着一个光球。靠近之后出现了桑特的幻影，它会不断瞬间移动，并且召唤各种杂兵。不过并不难对付，看准他出现的时机猛砍就行了。将它打败之后，它在房间中央留下了一团黑雾。

过去砍手一下，让光球落下来。米迪娜会告诉林克这是"太阳石"。举起它来到房间中央，太阳石会驱散黑雾。将太阳石放到地面的一个凹槽中，让前面的台阶升起。但此时那只手也开始进行追击。它一旦追上就会把太阳石抓走，因此动作要尽快。走上台阶，回头用钩爪把太阳石钩过来。另外还有一点需要注意的是，即使手已经把太阳石抓走，仍然可以用钩爪把它从手中夺回来。

到下一个房间，手仍然会追击。将太阳石放到槽中，升起台阶。沿着台阶跑到顶端的平台，把太阳石钩过来向南边走，跳下去到出口附近。接下来的房间可以用太阳石驱散东边通道中的黑雾，用钩爪跳上高台拿到**心之碎片**。回到最初的区域，把太阳石放到中央平台地面上的槽中，西边的一块地面会发光。走上去它会变成一个平台，把林克带到西边的入口附近。进门之后先钩住墙壁上的钩着点，然后钩上天花板，落到下面一个移动的平台上。当平台移动到北端



时跳到下一个石台上，然后再利用前面几个连续的平台跳到对面，杀死一个头盔，从出现的宝箱中拿到小钥匙开门继续前进。

接下来的房间有三只影之怪兽和四个头盔，全部干掉之后会出现一个宝箱。先跳到北边出口附近的高台上，然后利用屋顶和两侧的钩着点拿到宝箱。这里共有四个宝箱，除了刚出现的那个里面是小钥匙之外，还有卢比和地图。继续进入北边的门，又一次和桑特的幻影作战，拿到太阳石。向南回到前一个房间，把太阳石放到槽中之后，四面会升起平台。这里稍微麻烦一点，必须在平台升起之前走到它的位置，否则是无法爬上去的。可以先放下太阳石确认一下平台的位置，然后把太阳石拿起来让平台降下，再重新放好，并迅速跑到平台上。从西南角的平台上去，钩回太阳石，跳到南边的出口附近。接下来是有浮动平台的房间，举着太阳石跳过去变可。跳到中央的石台上时稍微等一下，两边的圆球就会亮起来，并且出现一个平台将林克送到出口。

回到最初的区域，把太阳石放到中央地面的另一个槽中，林克的圣剑获得了光的能力！此时只要挥动圣剑就能驱散黑雾，对怪物的攻击力也提升了。回到西边的门，进去之后用剑驱散地面的黑雾，在靠近西侧墙壁的地方能够找到一块发光的地板。踩上去让它把林克带到空中，跳上墙壁可以从宝箱中得到最后一块**心之碎片**！此时如果你已经按照攻略提示得到所有碎片并且得到了之前每一个Boss所掉落的心之器的话，应该已经有19格体力了。出去的时候要跳到有两个圆球的石台上，用回旋斩同时打亮两个圆球，升起平台送林克返回。

回到最初的区域，向北边进发。这里有一道黑雾形成的瀑布挡住了去路。用回旋斩切断瀑布，迅速跳过去。在下一个房间驱散地面的黑雾，把两个不发光的太阳石放到槽中，从升起的台阶上去。击打一个黑色的圆球让它发光，升起地面的平台，踩着它跳到对面，消灭头盔敌人之后从宝箱中拿到小钥匙。再用回旋斩同时点亮三个圆球，升起平台到对面的门。出门之后来到室外，切开西侧的黑雾墙，进去用钩爪一直跳到最顶层的平台，拿到Boss房间的钥匙。跳回来点亮西侧的两个圆球，搭乘平台到对面消灭一个头盔。接着原来的平台上又会出现更多的头盔，回去把它们都干掉之后，从新出现的宝箱中拿到小钥匙，打开旁边的门。

接下来的房间先干掉影之怪兽，然后点亮四个圆球升起浮动平台。接着四周还会出现其它浮动平台，跳到东边的平台上，让它带林克继续前进。接着又会出现两个平台，跳上北边（林克左边）那个。当它上升到足够高度之后，用钩爪跳上墙壁上一个固定的平台。再跳上附近的浮动平台，移动到合适的位置之后钩上屋顶，再跳到房间对面，干掉一个头盔。接下来还要跳回去干掉另外一个头盔，从出现的宝箱中拿到小钥匙。跳上附近的浮动平台，跳到北边的门前。接下来打倒大批影之怪兽，来到Boss的房间。

终于要面对桑特了，这个家伙就像个疯子，但其实并不难对付。它会不断变幻场地，而这些场地都是以前迷宫中的Boss房间的场景。在每一个不同的场景中，当初是用什么道具对付的Boss，在这里就要用相同的道具来对付桑特！

首先是森林神殿，躲开飞弹，用回旋镖把桑特卷下来猛砍；接着是火之神殿，穿上铁鞋就不会滑下去，用盾牌挡住飞弹之后等桑特喘气的时候过去砍就行了；水之神殿，换上佐拉服装，用钩爪把桑特从房间里拉出来；森林神殿，撞击桑特站立的柱子将它击落；冰雪废墟，先躲开桑特从天而降的压杀，然后用链球砸它的脚，等它变小后追上去砍。

最后桑特会使用双刀与林克作战。当它举刀乱砍的时候直接和它对攻就行了。因为林克的剑比它的刀长，所以能够砍到它。但是它受到一次攻击之后会马上消失并且从林克背后出现，此时马上向侧面闪避它的反击。接着它会使用旋风斩，防住它的攻击，当旋风斩结束之后桑特会晕头转向，此时当然不要客气，过去狠狠给它几下吧。

第十章 永恒的赛尔达传说

海拉尔城堡

桑特被打败了，米迪娜拿回了影之结晶，此时只剩下最后一个任务，就是救出赛尔达公主。而林克需要面对的就是自己宿命的敌人、操纵了桑特的幕后黑手加农多夫！如果你此前漏过了任何收集要素，例如心之碎片、黄金虫子等等的话，现在是可以去搜索一番。林克现在已经拥有了所有能力和必备道具，不会再有无法拿到的东西了。

当你确认一切准备完毕之后，回到城下町，从中央广场北边的出口进入海拉尔城堡。米迪娜会变成一只巨大的怪物，破坏城堡外的结界。

来到城堡的庭院之中，正面的大门被锁住了。在庭院东北和西北各有一个出口，靠近出口的时候会出现很多敌人包围林克，不过对于此时的林克来说这些杂兵当然只是小菜一碟。消灭敌人进门之后会遇到很多兽人，干掉它们，在这片区域的中央位置找到一头野猪，骑着它沿着西边的通道一路撞碎木栅栏，来到一个有六根柱子的地方。在这里有一道关闭的铁门，铁门后有个宝箱，铁门前的地上有一些叶子。用回旋镖吹开叶子露出图案，按照图案提示的顺序依次用回旋镖锁定相应的四根柱子顶端的风车，让它们转动打开铁门，从中得到了地图。



在离开之前，这里还有一个小秘密：变成狼发动感应，在铁门右边不远处可以找到一块能挖掘的地面，挖进去来到墓地。消灭骷髅敌人之后，用狼的感应四处搜索一下，可以看到有一棵大树下聚集了几个魂，手指地上的一块石头。用炸弹炸开石头，找到一个按钮，按下之后打开了旁边的铁门。点燃门里的灯，雨便停了下来，这样就能点燃另外一道铁门外的两根火把，让铁门打开。使用统御之杖操纵里面的两个雕像走到刚才变成狼爬出来的地洞附近，地面上有方形的坑的地方，然后从左边爬上，跳过两个雕像到另一边拿到一把小钥匙。

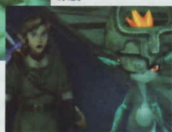
回到庭院正中，前往东北的区域。路上会不断遭到敌人的伏击，每次都只要消灭敌人就能继续前进，不一一提示了。找到一个铁链机关打开门，在里面又碰到了熟悉的面孔：兽人的头领！这次的战斗和上次在沙漠没什么两样，打败它之后它老老实实交出一把小钥匙，并且说自己愿意臣服于强者的麾下，哈哈，这个家伙也有可爱的时候嘛。

你可能已经注意到，在此前的游戏中，林克每拿到一把小钥匙都会马上用掉，没有出现过同时获得两把小钥匙的情况，而



现在却多出来一把。不要着急，在最终决战之前，我们会用得上它的。

回到庭院中央，打开大门进入室内。消灭敌人之后，从西侧的台阶上钩住吊灯，落到阳台上得到指南针。继续使用吊灯跳到北侧的门旁，进门干掉一个在时间神殿见过的那种武士。在这个房间中西侧有两个熄灭的火把，而东侧是一个点燃的火把。在点燃的火把旁边有一罐灯油，需要的话可以补充。首先点燃两个火把，然后爬到升起的平台上，走到平台最北侧的边缘，瞄准原来那个点亮的火把扔出回旋镖，然后马上转身从平台北边跳下去。一旦火把被回旋镖打灭，这里会升起一个新的平台，将林克送到上层。接下来左右都有一条通道，两边通往的地方实际上是一样的，随便走哪边都可以。在通道中会遇到四个火把，每个火把点燃之后过一段时间就会熄灭，每个火把能持续的时间不一样。要同时点燃四个火把才能打开出口，所以要看准每个火把的持续时间，持续时间短的最后点燃。出门之后来到一个W形的城墙上，在两边的城楼各可以找到一个宝箱，其中一个是小钥匙，一个是Boss房间的钥匙。拿到钥匙后到中央打开门继续前进。



接下来的房间地面会塌陷。变成狼发动感应可以看到一些魂，按照魂指引的方向走，就能安全通过。接着跳过断裂的台阶，上楼消灭两个蜥蜴敌人。接下来的断桥裂口比较长，不能直接跳过去，要用钩绳钩住墙上的灯罩跳过。再下一个断桥要用飞轮跳过轨道。最后终于来到了Boss的房间前，注意到右边还有一个小房间。记得多出来的那把小钥匙吗？就是用来打开这个房间的。里面各种道具物品应有尽有，别客气，尽情地拿吧。

来到了加农的宝座前，他首先操纵了赛尔达公主与林克作战！这恐怕是整个系列中第一次要与赛尔达公主打斗吧。而战斗的方式也是系列的fans们非常熟悉的：公主飞在空中，会从剑上放出来一个光球，此时要挥剑将光球打回去。公主可能会把光球再打回来，两个人就好像乒乓球比赛一样打开打去，直到最后公主被光球击中为止。有时公主还会在地面放出一个黄金三角，此时要赶快跑出三角的范围。公主还会用从空中冲刺下来的招式，往侧面避开就行了。用光球击中她三次之后，公主被打倒了，米迪娜把加农从公主的身体里驱赶了出来。

接着要和加农所变化成的巨大魔兽作战。避开它的撞击，它在大厅中转几圈之后就会忽然消失，然后可能从四周的传送门中冲出来。准备好弓箭，注意听声音来判断传送门出现的方向（也可以不停旋转注意看周围的情况），看到加农冲出来之后就一箭射向它额头发光的位置，可以将它射倒在地。然后马上绕到它的腹部猛砍。有时候加农也会从空中出现然后压下来，这时候要注意地面上的阴影，小心躲开。



两个回合之后加农会改变策略，只要林克射箭，它便会马上消失。此时要变成狼的形态，当它冲出来的时候按住Z键锁定，当屏幕下方出现提示的时候按住A键，米迪娜会将加农抓住，此时推动摇杆的左右方向，将加农甩倒在地，再继续攻击它的腹部就可以了。

还没来得及欢庆胜利，加农却再次站了起来。米迪娜将林克和赛尔达传送走，独自留下面对加农。但是米迪娜的力量无法与加农抗衡，加农击倒它之后追上了林克。赛尔达公主借助光之精灵的力量，得到了光之神箭。此时要骑着米迪娜，在平原上和加农来一场骑马战。你要做的就是跟加农保持合适的距离，按住Z键锁定它，并且尽量保证紧跟在它的背后，让赛尔达公主能够射中它。尤其要注意不要被加农兜到后面。有时加农会放出一些幽灵狼，也要注意避开。当加农被射中之后，身体就会暂时麻痹。此时追上他砍几剑。重复以上的步骤，直到将加农打下马来。

最后，林克要和加农一对一决斗。这场战斗并不难，只要不断使用背面斩就能将它击倒。当加农蓄力之后向林克冲过来的时候屏幕下方会出现提示，此时看准时机按下A键就能和加农格刀。连按A键把加农弹开，能够对它造成不小的硬直，此时也可以趁机砍它。最终，当然是林克取得了胜利，光明重回整个海拉尔大地，米迪娜也恢复了影之世界公主的本来面目。接下来就请欣赏结局动画吧，别忘了看完制作人名单，在此之后还有一段感人的剧情哟！

24只隐藏在游戏中的黄金虫子！收集齐全之后能为你带来丰厚的报酬

虽然在《赛尔达传说》系列中，卢比（也就是钱）一般都并不是很重要，但某些时候还是免不了有点开销的，尤其是某些心之碎片的取得也需要花费不少卢比。而赚钱的最佳方式之一就是收集黄金虫子了，它们能让你的钱包变得满满的哦。

收集黄金虫子也算是《赛尔达传说》的“传统”之一，例如《时之笛》中就隐藏着100只黄金蜘蛛。这次的《黎明公主》并没有这么多，一共有24只，但也需要费一番周折才能找齐了。这24只虫子分为12种，每种两只。在游戏前期进入海拉尔城堡的城下町之后，可以在城下町南边找到艾吉莎的屋子。进去和艾吉莎对话，她会要求林克把找到的黄金虫子带给她。每给她一只虫子，她会给林克50卢比作为报酬。给她第一只虫子的时候，她还会送给林克一个可以装600卢比的大钱包（林克最初的钱包只能装300卢比）。如果能把24只虫子全部给她，她还会送给林克一个可以装1000卢比的巨型钱包。

↑把黄金虫子交给小女孩艾吉莎，就能得到卢比作为酬劳

黄金虫子一般隐藏在游戏中的各种角落中，不过在距离较近的情况下，它们并不难发现。它们会发出一种独特的金色光泽，在夜晚很容易看到。在林克变成狼形态的时候也可以发动感应能力，让周围变成一片漆黑，有助于看到金光（不过这样也会限制视野）。此外，当靠近黄金虫子的时候，还可以听到悦耳的金属声。有了这几点提示，相信对大家搜索黄金虫子很有帮助。

1	蚂蚁（雄）	卡卡里克村西北角的大树下。
2	蚂蚁（雌）	卡卡里克村的炸弹店南边的屋子中。
3	螳螂（雄）	海拉尔湖上的大桥北端的桥柱上。可以用回旋镖或者钩爪抓下来。
4	螳螂（雌）	海拉尔湖上的大桥南端小道的山壁上。可以用回旋镖或者钩爪抓下来。
5	蝴蝶（雄）	城下町东门外的东南方向一片粉红色的花丛中。
6	蝴蝶（雌）	城下町东门外的东北方向有一块山壁，可以用钩爪钩住藤蔓爬上，上面的花丛中。
7	竹节虫（雄）	艾丁大桥南端的桥柱上。
8	竹节虫（雌）	艾丁大桥北端有一块山壁上面有个钩着点，用钩爪爬上之后向左走一点就能找到。
9	蜉蝣（雄）	格鲁多沙漠的南部，传送点的西方。
10	蜉蝣（雌）	从格鲁多沙漠的传送点往西走会遇到几根石柱上放着一个雕像，从那里往北，地面上有一些沟壑。在第二道沟壑中可以找到。
11	天牛（雄）	在海拉尔平原上，海拉尔城堡北边的区域，东南角出口附近的一棵树上。
12	天牛（雌）	在海拉尔平原上，海拉尔城堡北边的区域，最北端通往佐拉之里的通道附近的山壁上。
13	瓢虫（雄）	从城下町的南门出来，往西走一点在一块巨石旁边可以找到。
14	瓢虫（雌）	从城下町的南门出来，在门左边的花坛中。
15	蚱蜢（雄）	从卡卡里克村东北的出口到海拉尔平原，过石桥之后往西南稍微走一点就能找到。
16	蚱蜢（雌）	从艾丁大桥的南端往东走，到区域的东北角就能找到。
17	象鼻虫（雄）	从游戏开始时林克所在的托亚尔村出来到海拉尔平原，这片区域中央有一座小木桥，在木桥边东南边有两棵树，在其中一棵树上。
18	象鼻虫（雌）	与上面的同一篇区域，西边的出口往南一点是一个高台，上面有一些树，在其中一棵树下。可以用回旋镖取下来。
19	甲虫（雄）	从卡卡里克村东南的出口出来到海拉尔平原，往东南走过木桥之后的地面上。
20	甲虫（雌）	从卡卡里克村东南的出口出来到海拉尔平原，出门之后马上向南走的一片花丛中。
21	蜗牛（雄）	在森林圣域中，从时间神殿的入口左边的台阶下去，在台阶下的通道中可以找到。
22	蜗牛（雌）	进入时间神殿大厅后，在台阶左边的墙壁上。
23	蜻蜓（雄）	在佐拉之里的湖西边的岸上，一片草丛中。
24	蜻蜓（雌）	在佐拉河上游的租船处附近的湖面上，用回旋镖取过来。



↑每次捕获一只黄金虫子之后，就可以在特殊道具菜单中查看。已经捕获的黄金虫子还会在原地再次出现。



遍布海拉尔大陆的60个灯笼怪 利用狼的特别感应把它们都找出来吧！

收集灯笼怪的魂能带来两种奖励，一是空瓶子，这是非常实用的道具，二是无限量的卢比——这听起来非常不错，不过实际上当林克有能力找齐全部60个灯笼怪的时候，基本上已经进入游戏的尾声，也用不着什么卢比了……

在城下町酒馆的北边可以找到乔瓦尼的屋子。不过这间屋子无法从正门进入，除了第一次进入的时候是根据剧情从酒馆的通风口爬进去的之外，以后想要进入都只能变成狼的形态，从门口右边的墙脚刨地进入。乔瓦尼会要求林克帮他找回20个灯笼怪的魂。收集到20个魂之后回去找乔瓦尼，他会给林克一瓶大妖精之泪作为酬劳。大妖精之类可以恢复全部的体力，并且在一段时间内提升林克的攻击力。用掉大妖精之类之后留下来的空瓶子也可以用来装别的东西。这是游戏中仅有的四个瓶子之一（另外三个瓶子的获取方法在攻略正文中已有说明）。接下来乔瓦尼还会要求林克找到全部60个魂。如果能够全部找齐的话，回去找乔瓦尼，他会给林克200卢比作为酬劳。接着去酒馆，和乔瓦尼说话，再回到他的屋子里变成狼和屋里的猫说话，会再得到200卢比。今后只要你身



↑只有在狼的形态下发动感应能力才能看见灯笼怪的本体并且打倒它们。

上没钱了，回去跟猫说话，就能再得到200卢比，不限次数！

灯笼怪可能在野外或者山洞、迷宫中。野外的灯笼怪只有在晚上才会出现（游戏中的时间是自动流逝的，昼夜会不断交替），山洞或者迷宫中的灯笼怪则没有这个限制。在通常的状态下，你无法看到灯笼怪的本体，而只能看到一个灯笼，也无法攻击到它。只有在变成狼的形态时，发动感应能力才可以看到灯笼怪的本体。将灯笼怪打倒然后锁定它按A键，就能把魂取出来了。因此，要收集灯笼怪的魂，最好是在游戏后期林克获得可以自由变成狼的能力之后。

沙漠处刑场（4只）： 这个迷宫中有四只灯笼怪，你必须找到并且杀死它们才能通过这个迷宫，所以不可能错过。

试炼之洞（3只）： 在试炼之洞的第17、33、44层各有一只灯笼怪。试炼之洞的详细说明请参看后文。

城下町（1只）： 乔瓦尼的屋子里就有一只灯笼怪。你必须杀死它然后和乔瓦尼说话，他才会为你打开秘道，所以不可能错过。

天空都市（2只）： 在地图的西部，有一处室外的场景，整个区域被一些墙壁分隔开，必须使用钩爪钩住空中的飞行草跳过墙壁，在这里的南边有一个单独的平台，上面有一只灯笼怪。在地图的中部，拿到Boss房间的钥匙的区域，要跳过一些绳子，西边的平台上有个灯笼怪。

死亡山脉（1只）： 打过火之神殿之后，沿着卡卡里克村北边的山道向上会遇到哥隆人，跟它们对话可以踩着它们的背弹上山壁。在第二个哥隆族人那里不要往前弹，而是往右，就能弹上一道山壁找到灯笼怪。

托亚尔森林（1只）： 在地面有毒雾的区域，借助米迪娜的帮助跳到区域的中央一个平台上，灯笼怪就在那里。

格鲁多沙漠（8只）： 第一次通过大炮发射到沙漠的时候，落地之后向南走，在一个平台上可以找到一只；在试炼之洞的洞口可以找到第二只；通往沙漠处刑场的出口东边的过道中有一只；在找到黄金之狼的位置东边可以找到一只；在与兽人头领战斗的房间附近有一只；从沙漠北部兽人的基地往西，有一处山壁上有一棵树，用钩爪跳上去，然后变成狼向北走可以找到一只；在上一只灯笼怪的位置变成狼并且发动感应，可以在地面找到一个秘密洞穴，刨地进入可以找到两只灯笼怪。

卡卡里克村（4只）： 在墓地中央有一只，推开一块墓碑还会出现一只。从炸弹店的屋顶往北到塔楼下面可以找到一只；从炸弹店屋顶往南在房屋的废墟（主线流程中收集光之泪时炸毁的屋子）里可以找到一只。

遗忘的村庄（1只）： 用钩爪爬上东边的一座房子可以找到。

海拉尔平原（10只）： 城下町东门外的区域，东南方向有一块废墟，也就是找到一个天空文字的地方，那里有一只灯笼怪；从卡卡里克村东南的出口出来，在木桥旁边的山上一棵树旁有一只；从卡卡里克村东南的出口出来向南走，有一处山壁上可以找到一块石头可以炸碎，露出秘密的山洞，山洞里面有一只灯笼怪（还有一片心之碎片）；从托亚尔村北边的出口到海拉尔平原，区域中央有一座小木桥，木桥北边有座小山，山上可以找到一个灯笼怪；在海拉尔城堡北边的区域一座桥上可以找到一只；在上一只的位置往东，用狼的感应找到一个秘密洞穴，进去之后可以找到两只灯笼怪；从城下町的南门出去，可以找到一只；从城下町的西门出去，在桥上可以找到一只（必须完成捐助1000卢比修桥的支线任务，请参看攻略正文）；在海拉尔湖上的大桥南边有一座木桥，在旁边的山壁上有一些石头可以用炸弹箭炸碎，然后用钩爪跳上去可以找到一只。

海拉尔湖（8只）： 湖西边的岸上有一只；湖南边的石台上有两只；湖心的旋转平台上有一只（要进行抓鸡滑翔的小游戏才能登上旋转平台，具体参看正文中获取该处的心之碎片的说明）；在抓鸡滑翔的小游戏中跳下之后马上转身180度，可以在身后的平台上找到一只；在湖南边的石台上可以找到一块巨石能够炸碎，露出秘密山洞，山洞中共有三只灯笼怪。

森林圣域（3只）： 在拿到圣剑的房间中有一只；在追踪小鬼的过程中有一处可以游过瀑布到另一边的平台上，爬上去可以找到一只；在与小鬼战斗的场地中炸碎一块巨石会出现一只。



↑将灯笼怪打倒后就能从它们的身体里面把魂取出来了，然后回去交给乔瓦尼吧。

冰雪国度（5只）： 从佐拉之里进入之后跳过湖面，在开始往山上爬的时候向西走可以在一棵树下找到一只；在通往山洞的路上有两棵树，东边的树附近可以找到一只；在山洞中用链球砸碎巨冰可以找到一只；在山道上可以看到一些排列起来的石头，在一块石头附近可以找到一只；在冰雪废墟前，变成狼走过右边的一条窄道可以找到一只。

冰雪废墟（3只）： 在第一个大厅中有一只；在大厅中西侧过道中还有一些盔甲，用链锤砸碎第二套盔甲找到一只；在二楼西南边的一个房间内用链球砸碎巨冰还能找到一只。

时间神殿（3只）： 在进入时间神殿后的第一个大厅，用统御之杖操纵台阶右边的雕像走出来，在雕像后面的秘室可以找到一只（左边的雕像后面可以找到心之碎片，参看正文中相关部分）；在神殿三层的圆形大厅内，一扇门后有一只，用统御之杖操纵大雕像到这里的时候可以用大雕像把门砸碎（如果错过了使用大雕像的时候，也可以操纵门后的小雕像压到地面的按钮上打开门）；在七层有天平的大厅，拿到Boss房间钥匙的地方，门外有一只（参看攻略正文拿到Boss房间钥匙的方法）。

佐拉河上游（1只）： 在两条河道交汇的地方岸上。

佐拉之里（2只）： 在湖的西侧岸上有一只；在东侧岸上变成狼跳上山崖，在最顶端可以找到一只。



系列中首次出现的“生存模式” 挑战你的游戏技巧，突破50层的战斗！

类似这样的“生存模式”，在《塞尔达传说》系列中应该是首次出现的吧。说起来本作中还有不少要素都和系列的传统有所不同呢，例如心之碎片要收集5块才能增长一格体力（以前都是4块），还有系列中头一次要与塞尔达公主战斗……

在游戏的中后期到达格鲁多沙漠之后，可以在沙漠的最南边找到一块巨石，这是艾丁大桥所缺失的一段。召唤米迪娜可以将巨石搬回去修复大桥，同时也露出了桥下的一个洞口。这就是试炼之洞。（参看攻略正文中的相关部分）

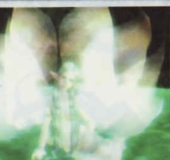
试炼之洞类似于“生存模式”，它



共有50层，每层都要消灭所有的敌人才能继续到下一层。在这个过程中，不会获得任何补充体力用的红心。想要补充体力，只能靠自己所携带的药品。在洞中唯一可能获得的体力补充道具是在遇到红色液体状的敌人时，打倒它们之后在残留物上使用空瓶子，就能得到回复药水。不过这种敌人并不经常出现，而且一旦出现就是与其它种类的敌人一起，你很难找到机会及时将它的残留物装进空瓶。因此，想要顺利通过全部50层的考验的话，就先做好准备吧！

以下是推荐的准备工作：1、找到尽量多的心之碎片，尽量提高林克的体力上限。2、最好获得游戏中的全部四个瓶子，并且装满补充体力的药水或者小妖精。3、学会所有的奥义。尤其是背面斩、大回旋斩等招式，是非常实用的。4、最好拥有各种必备的道具。这些道具不但可以在战斗中发挥作用，而且有些地方要通过的话是必须有对应道具的。

每打过10层，就会找到一个妖精之泉。与妖精对话，她便会释放小妖精到海拉尔大陆上的精灵之泉中（在游戏主线流程中找到光之精灵的地方就是精灵之泉）。每多打过10层，就会有一个新的精灵之泉出现小妖精。用空瓶可以把小妖精装起来，使用的话就能恢复8格体力，而且当林克体力为0的时候小妖精还会将他自动复活。如果能够打穿全部50层，则所有精灵之泉中还会出现大妖精，此时可以用空瓶去装大妖精之泪。大妖精之泪可以恢复全部体力，并且在一段时间内提升攻击力。



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

“后宫”不可缺少的兔女郎标准装备“兔耳”登场！各位OTAKU和COSER赶紧定购吧，外加樱兰高校手偶，节日盛装恶搞必备！喜欢游戏的人也有新的选择，大作最终幻想系列的两款新周边神罗戒指项链与腰链都相当时尚，亦可与平时穿服装搭配。多罗猫更是大家熟悉的人气角色，温馨可爱的他如今真的随身陪伴，适合情侣、伙伴分享！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!

七龙珠Q版人物水晶座珠第八代10件组

¥29 编号:7489

●第8代登场，舞台转移到贝吉塔一役至那美克星，除了熟悉的悟空、悟饭外，大反派角色弗利萨、萨博、多多利亚登场，巨猿版贝吉塔和种子人更是焦点所在！做工精致造型经典，收一套理所当然。

多罗猫多用随身挂饰(一对)

新款上市

¥19 编号:7490

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！

樱兰高校手偶(米黄)

¥19 编号:7467

●樱兰高校的噱头人物之一，斗蓬下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色、造型完全再现原作，动画中出现时给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！

樱兰高校手偶(黑)

新款上市

¥19 编号:7478

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦，戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

¥25 编号:7423

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱，长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

新款上市

¥25 编号:7434

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

最终幻想 神罗戒指项链

新款上市

¥19 编号:7456

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合，以戒指为项链坠的设计，使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

最终幻想眩酷腰链

新款上市

¥25 编号:7445

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家，链子分为相细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配。

EVA绫波丽冰蓝钱包

¥25 编号:7366

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色，钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

樱兰高校学院提袋

¥29 编号:7401

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道，提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。

EVA明日香火红钱包

¥25 编号:7377

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。

NANA情侣对锁项链

¥36 编号:7355

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。


¥25 编号:7232

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

●哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、雏莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。

¥19 编号:7243

Fate/stay night钥匙环五件套

●精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽


¥29 编号:7096

LOVELESS猫猫变身套装

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！



¥15 编号:7399

FATE便携挂包

●FATE的咪咪眼赛芭主题蓝色便携包，款式与凉宫版相同打开尺寸为29*11CM，粘贴开口设计极为方便。适合逛街时随身装月票卡片和钱。

¥15 编号:7388

凉宫春日便携挂包

●红色无纺布。凉宫春日的忧郁，便携包正面是朝气蓬勃的团长大人，背面是放月票的透明袋和SOS字样，内有专门放置各类卡片的夹层和放零钱的拉锁袋，附有可调节长短的挂绳。

¥18 编号:7153

王国之心华丽王冠手链

●以人气经典游戏《王国之心》中的「王冠」标志为主题的手链，长短可根据佩戴者情况自己调节，戴起来触感光滑银光炫耀，游戏迷超值选择。

¥19 编号:7164

Fate超酷造型腰链

●《Fate/stay night》又一另类周边，骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！


¥49 编号:7029

Fate命运守护夜怀时计

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee, art thou my Master? "表盘是精致的赛芭图案，附带特制表袋。

¥25 编号:7344

名侦探柯南秘探钱包

●黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉索和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据！


¥25 编号:7296

樱兰高校兔子玩偶

●出自热门作品《樱兰高校男公关部》，甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的。桃心眼。

¥15 编号:7322

地狱少女藁人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已，东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！


¥19 编号:2989

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。


¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。

¥29 编号:7412

凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色或者纯色墙壁，平面按下按钮，黑色即可通过投影显示时间日期按，夜间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。


¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写，要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥25 编号:7333

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。


¥25 编号:7300

樱兰高校领带

●名门高校「樱兰学院高校」的学生们所佩戴的领带，兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。


¥15 编号:7311

彩云国物语手机腕带

●《彩云国物语》周边，腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性，下面挂有精致串珠和「彩云国物语」的标志挂坠。

¥36 编号:7131

名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表「黄金的时刻」，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。


¥39 编号:2406

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

新作游戏发售表

从本期开始，游戏发售表正式进入次时代！鉴于NGC与XBOX的作品在亚洲基本上已经淡出市场，海外家用机市场将以PS3、PS2、XBOX360和Wii为主，今后的游戏发售表将主要集中在这些家用机种上。掌机方面随着FF6的发售，GBA游戏也将不再介绍，而是以现在当红的NDS和PSP为主。希望大家理解。 □责编/猴子

PS2

PS2			
2007年1月11日			
幽游白书之战 死斗！暗黑武术会	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会	FTG	BANPRESTO
2007年1月18日			
★光明力量EXA	シャイニング・フォース イクサ	RPG	SEGA
★.hack//G.U. Vol.3 漫步前行	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	NBGI
2007年1月25日			
横行霸道 圣安地列斯	グランド・セフト・オート：サンアンドレアス	ACT	CAPCOM
★超级机器人大战OG	スーパーロボット大戦OGオリジナルジェネレーションズ	SLG	BANPRESTO
灵魂摇篮 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者日本一	RPG	SOFTWARE
网球王子 心跳生存海边秘密	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 海辺のSecret	SPG	KONAMI
龙影咒语	ドラゴンシャドウスペル	RPG	Flight Plan
2007年1月预定			
喧哗番长2	喧哗番长2 フルスロットル	ACT	SPIKE
TAITO游戏精选集2 上卷	タイトーメモリーズ2 上巻	ETC	TAITO
FLATOUT2 GTR	FLATOUT2 GTR	RAC	KONAMI
2007年2月2日			
J联盟职业球会创造5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5	SLG	SEGA
2007年2月预定			
机甲装兵Armordine	机甲装兵アーモダイン	STG	SCEI
MM侦探～办公室恋爱事件～	令嬢探偵～オフィスラブ事件簿～	AVG	D3PUBLISHER
2007年3月预定			
TAITO游戏精选集2 下卷	タイトーメモリーズ2 下巻	ETC	TAITO
★北斗神拳	北斗の拳	FTG	SEGA
2007年春预定			
恶代官3	悪代官3 Global A Entertainment	ACT	SCS
艾尔温蒂亚物语	エルヴァンディアストーリー	RPG	SPIKE
★王国之心2最终混合版+	キングダムハーツII ファイナルミックス+	RPG	Square-Enix
光明之风	シャイニング・ウィンド	RPG	SEGA
DDR Supernova	Dance Dance Revolution SuperNova	ETC	KONAMI
生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	ACT	EA
维他命X	ビタミンX	AVG	D3PUBLISHER
Love Drops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	ACT	Temple
2007年内预定			
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェルII 无限回廊の鍵	AVG	Broccori
橙色小兔 我爱你	オレンジハニー 僕はキミに恋してる	ACT	MMV
饿狼传说 战斗档案2	饿狼传说バトルアーカイブス2	FTG	SNKPLAYMORE
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNKPLAYMORE
召唤少女	召唤少女～Elemental Girl calling～	RPG	角川书店
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	AVG	角川书店
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 电脑战机バーチャロン	FTG	SEGA
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
我自己 你自己	Myself;Yourself	AVG	Yeti
世界英雄 华丽乱斗	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNKPLAYMORE
发售日未定			
24：The Game	24: The Game	ACT	SCEI
装甲核心Σ	ARMORED CORE Σ PROJECT	STG	FROM SOFTWARE
青白色	アオイシロ	AVG	SUCCESS
鬼屋魔影NEW 恶梦	アローン・イン・ザ・ダーク-ザ・ニュー・ナイトメア-	AVG	CAPCOM
AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	RPG	Square-Enix
KATAN	カタン	ACT	CAPCOM
Kamurai Online	カムライ オンライン	RPG	NBGI
降魔	KOUMA/降魔	ACT	SEGA
华丽舞会	ゴージャスダンスパーティー	ACT	SCEI
樱大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	RPG	SEGA
KOF98 终极对战	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98アルティメットマッチ	FTG	SNKPLAYMORE
KOF NEST篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
Seaman2 北京原人育成	シーマン2 ～北京原人育成キット～	SLG	SEGA
48	四八 –SHIJU HACHI–	ETC	BANPRESTO
紧急状态	State of Emergency	STG	SPIKE
SEGA2500 银河力量2	セガエイジス2500 ギャラクシーフォースII	STG	SEGA
SEGA2500 梦幻之星4 千年纪的终结	セガエイジス2500 ファンタシースター ～千年紀の終りに～	RPG	SEGA
SEGA2500梦幻地带2DX	セガエイジス2500 ファンタジーゾーンII DX	ACT	SEGA
SEGA2500赤手空拳 怒之铁拳	セガエイジス2500 ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	SEGA
SEGA2500怪兽世界完全版	セガエイジス2500 モンスターワールド コンプリートコレクション	SLG	SEGA
ZOIDS 帝国vs共和国～机械生命体基因～	ZOIDS 帝国vs共和国～メカ生命体の遺伝子～	RPG	TAKARA TOMY
毁灭全人类（日版）	DESTROY ALL HUMANS	ACT	SEGA
彩虹六号 危急时刻	Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour	FPS	UBISOFT
火车模拟驾驶 御堂筋线	Train Simulator 御堂筋线	SLG	SCEI
晨昏综合症	トワイライトシンドローム	AVG	SPIKE
梦幻之星宇宙 伊鲁米那斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
Breaker	ブレイカー	ACT	TECMO
魔法南瓜 安与古里格的大冒险	魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒	AVG	MTO
斑雾	斑雾（ムラギリ）	AVG	Inter Channel
追月者	ルーンチェイサー	ACT	NBGI
海贼王 真实战斗	ワンピース リアルファイト	ACT	NBGI

Wii

Wii			
2007年1月1日			
★龙珠Z Sparking NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	NBGI
2007年1月11日			
GT职业系列	GT pro series	RAC	MTO
2007年1月18日			
越野大卡车	Excite Truck	RAC	任天堂
2007年2月预定			
厨师妈妈 大家都来参加烹饪大会	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会	ETC	TAITO
垂钓大师	釣りマスター	SLG	HUDSON
电车向前进！新干线06山阳先干线篇	电车でGO! 新干线'06 山阳新干线编	SLG	TAITO
★火炎之纹章 晓之女神	ファイアーエムブレム 暁の女神	SLG	任天堂
2007年3月预定			
数独	SUDOKU 数独	PUZ	HUDSON
炸弹人世界	ボンバーマンランド	ACT	HUDSON
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
索尼克与秘密之轮	ソニックと秘密のリング	ACT	SEGA
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔	RPG	Square-Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
SSX	SSX	SPG	EA
The Dog Island	The Dog Island	ACT	Yukes
★超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	RPG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
Tiger Woods PGA高尔夫球	タイガー・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
第一神拳 革命	はじめの一歩 レボリューション	ACT	AQ Interactive
哈里・波特	ハリー・ポッター	AVG	EA
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
永恒的蔚蓝色	フォーエバーブルー	RPG	任天堂
Project Hammer	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	任天堂
马里奥足球Charged	マリオストライカーズ チャージド	SPG	任天堂
★马里奥派对8	マリオパーティ8	ETC	任天堂
超级银河战士3	メトロイドプライム3: corruption	FPS	任天堂
光速跑者21	アイシールド21	ACT	任天堂
沿川垂钓	川のぬし釣り	SLG	MMV
机动战士高达	机动战士ガンダム	SLG	NBGI
激斗忍者对战!EX	激斗忍者对战!EX	ACT	TAKARA TOMY
使命召唤3	コール オブ デューティー3	FPS	Activision
SUNIX全明星	サンエックスオールスター	SPG	MTO
★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
传说之剑	ソード オブ レジエンディア	RPG	NBGI
索尼克 野火	ソニック ワイルド ファイア	ACT	SEGA
四眼天鸡	チキンリトル	ACT	Buena Vesta
数码怪兽	デジモン	RPG	NBGI
★动物之森	どうぶつの森	SLG	任天堂
Nights	ナイツ	ACT	SEGA
火影忍者NARUTO	NARUTO-ナルト-	ACT	TAKARA TOMY
牧场物语 中秋之月	ハーベストムーン	SLG	MMV
VR战警	バーチャコップ	STG	SEGA
Barnyard	バーンヤード	ACT	THQ Japan
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

PS3

2007年2月8日			
★VR战士5	バーチャファイター5	FTG	SEGA
2007年春季预定			
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
VR网球3	パワースマッシュ3	SPG	SEGA
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
怪物王国 未知领域	MONSTER KINGDOM UNKNOWN REALMS	AVG	SCE
龙穴	LAIR	STG	SCE
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
2008年春季预定			
莱拉的冒险　黄金罗盘针	ライラの冒险：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
新天魔界6	新天魔界 VI	SLG	Idea Factory
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS
实况力量棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
超级机器人大战	スーパーロボット大战	SLG	BANPRESTO
生还	生还	AVG	Astroll
世嘉拉力 革命	セガラリーレボリューション	RAC	SEGA
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
★铁拳6	铁拳6	FTG	NBGI
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★忍者外传 Sigma	NINJA GAIDEN SIGMA	ACT	TECMO
格斗之夜	ファイトナイト	ACT	EA
★最终幻想13	ファイナルファンタジーXIII	RPG	Square Enix
最终幻想 Versus 13	ファイナルファンタジーヴェルサスXIII	ACT	Square Enix
第五幻影传说	Fifth Phantom Saga	RPG	SEGA
战火兄弟连3	Brothers in Arms 3	FPS	Ubisoft

XBOX360

2007年1月25日			
偶像大师	アイドルマスター	SLG	NBGI
吸血鬼雷因	ヴァンパイア レイン	AVG	AQ Interactive
2007年内预定			
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
Forza Motor Sports	フォルツァモータースポーツ2	RAC	Microsoft
真名法典2	マグナカルタ2	RPG	BANPRESTO
未定			
360麻雀	360麻雀	TAB	SUCCESS
★雷神之锤4	クウェーク4	FPS	Activision
KOF极限冲击2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNK Playmore
三国封神	三国封神	SLG	Idea Factory
死或生Code: Cronos	DEAD OR ALIVE Code: Cronos	FTG	TECMO
信赖铃声 肖邦之梦	トラスティベル－ショパンの梦－	RPG	NBGI
NEOGEO 格斗竞技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNK Playmore
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
★神鬼寓言2	Fable2	RPG	Microsoft
Project Progressive	Project Progressive	ACT	TECMO
光环3	Halo3	FPS	Microsoft
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
Madden NFL2007	マッデンNFL 2007	SPG	EA
反暴行动	ライオットアクト	ACT	Microsoft

NDS

2007年1月11日			
绝对音感音乐练习	てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS	ETC	SUCCESS
DS电击文库 伊利亚之空、UFO之夏	DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏	ETC	Mediaworks
DS电击文库 伊利亚之空、UFO之夏初回限定版	DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏 初回限定版	ETC	Mediaworks
2007年1月18日			
怪盗瓦里奥 The Seven	怪盗ワリオ・ザ・セブン	ACT	任天堂
世界树之迷宫	世界树の迷宫	RPG	ATLUS
2007年1月27日			
★三国志大战DS	三国志大战DS	SLG	SEGA
茶犬的部屋DS2	お茶犬の部屋DS2	SLG	MTO
生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	ACT	EA
2007年2月1日			
怪兽之屋	モンスター・ハウス	AVG	THQ JAPAN
2007年2月15日			
雷顿教授与不可思议的小镇	レイトン教授と不思议な町	RPG	Level Five
游戏漫画 横山光辉三国志 第二卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二卷	ETC	ASNetworks
模拟城市DS	シムシティDS	SLG	EA
死亡笔记	DEATH NOTE（デスノート）	AVG	KONAMI
2007年3月			
妖逆门	妖逆门 アヤカシ・ファイティング	AVG	TAKARA TOMY
游戏漫画 横山光辉三国志 第三卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷	ETC	ASNetworks
Spectrobs	スペクトロブス	ACT	Bueno Vista
机器猫 野比的新魔界大冒险	ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS	AVG	SEGA
龙樱DS	ドラゴン樱DS	AVG	EA
2007年春季预定			
Winner's Circle	ウィナーズサークル	SPG	元气
★逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
孤岛冒险 迷失在蔚蓝中2	サバイバルキッズ－LOST in BLUE 2－	AVG	KONAMI
心跳回忆 女生版	ときめきメモリアル ガールズサイド	AVG	KONAMI
龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	ACT	NBGI
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
2007年内预定			
游戏漫画 横山光辉三国志 第四卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第四卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第五卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第五卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第六卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第六卷	ETC	ASNetworks
★ASH	A.S.H. ARCHAIC SEALED HEAT	RPG	任天堂
Wish Room 天使的记忆	ウイッシュルーム	AVG	任天堂
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
真・幸运星	真・らき☆すた	ACT	角川书店
美妙世界	すばらしきこのせかい	RPG	Square Enix
触摸右脑	タッチ・デ・ウノー	PUZ	SEGA
电子侍女手帖 恋爱的颜色	电子メイド手帖 恋のいろは	AVG	SNKPLAYMORE
心跳魔女裁判	どきどき魔女裁判	AVG	SNKPLAYMORE
炸弹人故事DS	ボンバーマンストーリーDS	RPG	HUDSON
桃太郎电铁世界	桃铁ワールド	SLG	HUDSON

PSP

2007年1月18日			
Wizardry Empire 3 霸王的系谱	ウィザードリィ エンパイアIII－霸王の系谱－	SLG	Starfish
FIFA07	FIFA07	SPG	EA
KONAMI the Best太空战斗机Portable	コナミ・ザ・ベスト グラディウスポータブル	STG	KONAMI
视听触感 填字天国	视て听いて触って感じてクロスワード天国	PUZ	SEGA
Routes Portable	ルーツ ポータブル	SPG	Aqua Plus
2007年1月预定			
沙罗曼蛇Portable	沙罗曼蛇 ポータブル	STG	KONAMI
模拟宠物	ザ・シムズ2 ペット ワンニャンライフ	SLG	EA
兵蜂Portable	ツインビーポータブル	STG	KONAMI
Q版沙罗曼蛇Portable	パロディウス ポータブル	STG	KONAMI
2007年2月15日			
★宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	NBGI
2007年2月22日			
★怪物猎人Portable2	モンスターハンターポータブル 2nd	RPG	CAPCOM
伊苏 纳比修姆之匣 特别版	イースーナピシュテムの匣 特版	RPG	KONAMI
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
2007年内预定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
大众高尔夫球场	みんなのGOLF场	SPG	SCE
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット＆クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCE
发售日未定			
RS革命	RS Revolution	RAC	SPIKE
英雄传说5	英雄传说V	RPG	NBGI
NFL Street	NFL Street	SPG	EA

PRESENT

动漫游戏周边 期期好礼不断

精彩礼品赠送60名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软


填写当期回函卡



在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 2月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 最终幻想圣子归来 PLAY ARTS



1名

② 机动战士高达头型音箱



1名

③ 网球王子荧闪手机贴

（随机获取任意一款）



12名

④ 樱兰高中猫手偶手机绳



7名

⑤ FATE Q版人物小挂扣

（随机获取任意一款）



18名

⑥ 高达SEED炫耀手链



4名

⑦ 羽翼黑白莫可娜小挂饰



5名

（随机获取任意一款）

⑧ 闪灵二人组精致胸针

（随机获取任意一款）



12名

195期中奖名单

① 等奖：新疆/邓钢

② 等奖：四川省/王凌霄、山西省/乔明泽、北京市/张涛、山西省/刘超、北京市/关磊、北京市/王震、辽宁省/李鑫、吉林省/邓斐、河北省/武林、北京市/吴晓明

③ 等奖：江苏省/薛勇、北京市/吴穹、陕西省/段颖、河南省/陈跃、江苏省/宋大隆、北京市/赵安然、安徽省/田康、甘肃省/王瑞、河南省/陈京、天津市/李程、广东省/杨秀南、云南省/吴桥溪、广东省/林康利、广西省/郭耀、上海市/徐禧

④ 等奖：广东省/李嘉乐、湖北省/柯珂、重庆市/张宇、天津市/付浩海、湖北省/宋文、广西省/甘大斌、福建省/陈泽清、河北省/李嘉炀、上海市/张海波、天津市/王菲、天津市/刘浩辰、福建省/苏颖、辽宁省/赵长龙

⑤ 等奖：辽宁省/程宏亮、江苏省/言晨

⑥ 等奖：山东省/朱山、江西省/江航、辽宁省/刘学硕、海南省/梁文俊、陕西省/刘强、重庆市/肖可、广西省/唐振宇

⑦ 等奖：江苏省/宋陈、上海市/陈梦影、山东省/江家傲、浙江省/姜辉、贵州省/文博

⑧ 等奖：广东省/林超龙、福建省/蔡伟伟、江苏省/高渊博、河北省/何涛、上海市/孟繁栋、四川省/姜晟、四川省/毛威

中国电玩榜中奖名单

名侦探柯南可动钥匙环：山东省/宋浩、北京市/黎阳、湖北省/金原殿

凉宫春日的忧郁钱包：山东省/陈宇

哆啦A梦Q版玩偶：山东省/崔久港、贵州省/吴博凌、山东省/曹善一、广东省/苏淑燕